

компьютерный еженедельник
upgrade.computery.ru

#23 (268)
13 июня 2006

GRADE



ИТОГИ КОНКУРСА ОТ КОМПАНИИ VIEWSONIC!

РАДИКАЛЬНЫЙ УСКОРИТЕЛЬ ПК: RAM-ДИСК GIGABYTE I-RAM GC

ЗЕРКАЛЬНАЯ КАМЕРА С СЕКРЕТОМ: ТЕСТИРОВАНИЕ ФОТОАППАРАТА OLYMPUS E-330

ПИНГВИН С ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЛИЦОМ: ДИСТРИБУТИВ LINUX XP

ПРОСТАЯ, НАДЕЖНАЯ, ОФИСНАЯ: МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА ASROCK K8NF4G-SATA2

ТЮНИНГОВАЛКА ДЛЯ NVIDIAКАРТ: ПРОГРАММА NVHARDPAGE SE

INTEL LGA 775:

ТЕСТРОВАНИЕ НЕДОРОГИХ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ ПОД PENTIUM 4 И CORE DUO



ИГРОВЫЕ ЗАТЫЧКИ

Гарнитура Icemat Siberia In Ear Headset

ЛЕЧЕНИЕ ГОЛОДАНИЕМ



Блок питания Tsunami Hercules LC-B450E



PRO-КАРТА НА X1800XT

Видеокарта ATI FireGL V7350

UPGRADE

#23 (268), 2006

Издается с 1 января 2000 года
Выходит один раз в неделю по понедельникам

Главный редактор Данила Матвеев, matveev@veneto.ru
Выпускающий редактор Татьяна Янкина, yankee@veneto.ru
Редакторы hardware Сергей Бучин, sb@veneto.ru
Александр Енин, iney@veneto.ru
Редактор software / connect Николай Барсуков, b@veneto.ru
Литературный редактор Михаил Боде, mbode@veneto.ru
Тестовая лаборатория Иван Ларин, vano@veneto.ru
Роман Горошкин, rg@veneto.ru
тел. (495) 246-4108
Дизайн и верстка Слонарий Белкин
Александр Ефремов
Иллюстрации в номере Игорь Лепин
Фото в номере Андрей Клемин
PR-менеджер Екатерина Кожанова, kate_k@veneto.ru
тел. (495) 246-6227
Директор по рекламе Владимир Сливко, slivko@veneto.ru
Менеджеры по рекламе Илья Саньков, sankov@veneto.ru
тел. (495) 745-6898
Павел Виноградов, pashock@veneto.ru
тел. (495) 510-5831
Директор по распространению Ирина Агронова, agronova@veneto.ru
тел. (495) 681-7837, тел. (495) 684-5285
Идейный вдохновитель Андрей Забелин

ООО "Паблишинг Хаус ВЕНЕТО"

Генеральный директор Олег Иванов
Исполнительный директор Инна Коробова
Шеф-редактор Руслан Шебуков

Адрес редакции
119021, г. Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 22,
тел. (495) 246-4108, 246-6227,
факс (495) 246-2059

upgrade@veneto.ru
http://upgrade.computery.ru

Редакционная политика
Перепечатка материалов или их фрагментов допускается только по согласованию с редакцией в письменном виде.
Редакция не несет ответственности за содержание рекламы.
Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением авторов.
Редакция вступает в переписку с читателями, но не гарантирует моментального ответа. Любые присланные нам тексты рассматриваются с точки зрения пригодности к публикации.
Мы будем рады вашим пресс-релизам, присланным на e-mail upgrade@veneto.ru.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Регистрационное свидетельство ПИ № 77-13341 от 14 августа 2002 г.

Подписка на журнал UPgrade по каталогу агентства "**Роспечать**" (подписной индекс - **79722**), по каталогу "**Почта России**" (подписной индекс - **99034**), по каталогу "**Пресса России**" (подписной индекс - **29481**).

Старые номера журналов можно приобрести по адресу: м. "Савеловская", Выставочный компьютерный центр (ВКЦ) "Савеловский", киоск у главного входа.
Часы работы киоска: ежедневно, с 10:00 до 20:00.

Издание отпечатано
ЗАО "Алмаз-Пресс"
Москва, Столярный пер., д. 3,
тел. (495) 781-1990, 781-1999

Тираж: 72 000 экз.

Содержание

напиток номера
чаек с тортиком

книжка номера
О'Генри "Комедия любопытства"

песня номера
Melissa Williamson - Room Of Angel

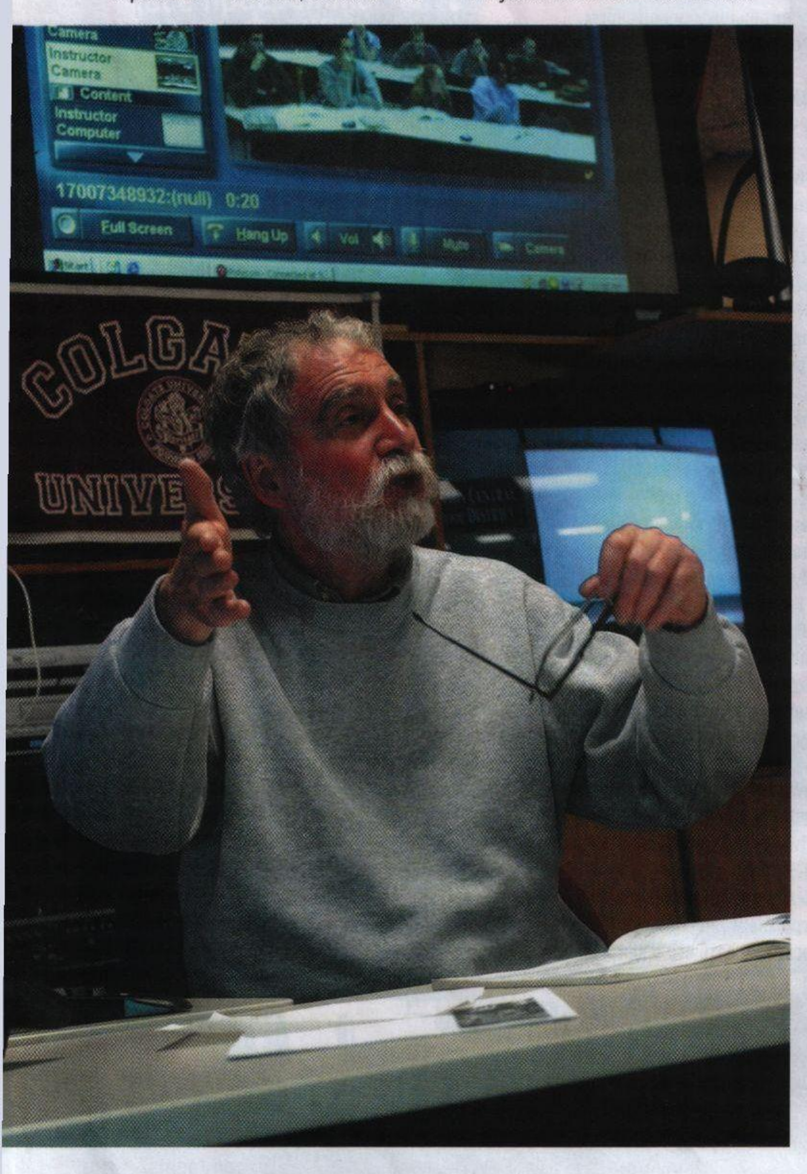
ссылка номера
www.webpark.ru/comments.php?id=13917

Дешевый трафик как двигатель прогресса

Недавно одна славная московская компания объявила об очередном изменении своих тарифных планов. Теперь за 33 доллара в месяц (в рублевом эквиваленте, разумеется) совершенно спокойно можно получать нелимитированный трафик на скорости мегабит в секунду. А за полтинник в месяц - три мегабита. Качай - не хочу!

Это, между прочим, совсем даже не реклама, как, наверное, успели подумать критически настроенные читатели, а самая что ни на есть объективная реальность, о которой, кстати, уже написано во всех уголках Рунета. Теперь, вслед за той фирмой, остальные провайдеры так или иначе будут вынуждены корректировать свои тарифы.

За последний год стало особенно заметно, как влияет на Сеть постепенное решение проблемы "последней мили". На развлекательных сайтах появляется все больше тяжелого контента, начиная со здоровенных фотографий и музыки и заканчивая потоковым видео и онлайновыми радиопередачами. На сайте крупной компании первая страница (на полном серьезе!) может представлять собой короткий или не очень короткий видеоролик с разрешением 800 x 600 точек, снятый в духе клипов MTV, с рассказом о том, чем, собственно, занимается данная организация (сам такие ролики в юности делал, правда, тогда никто не решался превращать их в заглавные страницы ресурсов, а распространялись они исключительно на CD среди партнеров).



Видео начинает захватывать Сеть всеми возможными способами. Активистам антипиратского движения, пытающимся подавить распространение ворованной видеопродукции по интернету, безусловно, делает честь их старательность, но переломить ход событий они не в силах. Более того, все больше пользователей включается в процесс нелегального обмена фильмами, ибо если раньше на выкачивание шедевра среднестатистическому юзеру нужно было потратить несколько суток и какое-то количество платного трафика, то сейчас абонент обычной районной локалки запросто получает два гигабайта информации за ночь. А этого, между прочим, достаточно, чтобы три раза нарушить чьи-нибудь права (смайл).

Но распространение контрафактного видео, по большому счету, лишь побочный эффект стремительного увеличения пропускной способности пользовательских каналов. По существу, речь идет о файлах большого размера, а уж что они содержат - дело десятое. Ясно, что желающих разжиться фильмами на халяву больше, чем людей, которые охотятся за ворованными копиями профессиональных пакетов ПО для архитекторов, но суть от этого не меняется. Тяжелые файлы стало качать просто и быстро.

Гораздо интереснее наблюдать, с какой скоростью развиваются интерактивные сервисы, требующие передачи больших объемов информации. Удивительно, но нельзя сказать, что сервисы эти отличаются концептуальной новизной. Отнюдь нет, принципы остаются старыми.

Вот, к примеру, блоги. Популярность их не знает границ, но на данный момент в большинстве своем подобные ресурсы совершенно не мультимедийны, иными словами, пользователь может поделиться с сетевой общественностью тем, что его волнует, исключительно дедовским способом - написав про это или, как вариант, сфотографировав нечто. А теперь все, лафа кончается. К примеру, на www.preved.ru была запущена служба наподобие видеоблога. Правда, пользователей там пока немного, а среди тех, кто есть, камеру включают далеко не все, но это дело времени. Впрочем, некоторым юзерам (особенно тем, которые красуются перед камерой в купальниках и весят за центнер), что уже пользуются камерой, хочется посоветовать не делать этого, дабы не травмировать психику посторонних (вот мою, например). Но советовать не буду, ибо уважаю идею, которая формулируется просто: "Не нравится - не смотри".

Или новостные сайты. Близится момент, когда (ну, это просто очень логично) появятся ресурсы, на которых можно будет смотреть прямые включения с места событий, прямо как в телевизоре, только куда более удобно, да и какие-нибудь интерактивности на эту услугу повесят, несомненно, но не суть важно. Нас интересует сам подход.

О всевозможных сайтах знакомств, купли-продажи вещей и т. д. вообще молчу. Согласитесь, желающему найти себе компанию, девушку или еще что-то подобное станет значительно веселее, если сразу по прочтении интересующего резюме можно будет поговорить (по крайней мере, попытаться) с человеком или попросить

хозяина автомобиля поднести камеру к работающему мотору и послушать, не гудит ли там распредвал... или что там в моторах не должно гудеть?

Произойдет взрывной рост количества сетевых реалити-шоу, доморощенных и не очень. "Дом-2"? Помилуйте, это же вчерашний день. Любой желающий получит шанс организовать их за смешные деньги. Камеры, кстати, продолжают дешеветь и совершенствоваться, и маркетологи производителей периферии заслужат почетное звание ламеров, если не догадаются вывести на рынок готовые наборы для создания собственных реалити-шоу. Наиболее удачные из таких проектов быстро обзаведутся собственной аудиторией, а за зрителями, как водится, и рекламодатели подтянутся.

Мультимедийный интернет даже отдаленно не будет похож на то, что представляет собой Сеть в настоящее время. Сами по себе процессы, происходящие сегодня, приведут к принципиальным изменениям как во внешнем облике, так и в функциональности интернета, но ведь они еще и совпадут по времени с повсеместным распространением смартфонов (или как эти аппараты будут называться через пару лет?), способных по беспроводной связи гнать то же самое видео. А это, между прочим, посильнее "Фауста" Гете будет!

Интернет ожидает очередной качественный скачок. Один мой знакомый недавно заметил: "Совсем скоро интернет станет полностью мультимедийным. Текстовая его часть, разумеется, никуда не денется, но превратится в нечто вроде Ленинской библиотеки, где будут храниться данные, не более того".

Сказано замечательно. Сеть будет развиваться не так, как до сих пор, и можно только догадываться, на что она станет похожа через несколько лет. А самое смешное в происходящем – то, что вот именно таким неочевидным образом виртуальное пространство начинает оживать. Растущие как грибы после дождя виртуальные миры, появление полноценных виртуальных экономик в сочетании с расширением каналов и мультимедизацией Сети дадут что-то совершенно неожиданное (это не что иное, как синергический эффект). И наконец-то в интернете наступит долгожданное смутное время, когда удачные идеи будут мгновенно производить эффект разорвавшейся бомбы. Носителями этих идей, скорее всего, будут не столько технари, сколько люди, понимающие, как устроены человеческие сообщества и как ими управлять.

А нам дадут на это посмотреть. В реальном времени и на большом экране. Разумеется, если у вас есть широкий канал.

Кстати, он у вас уже есть? **UP**

Remo
r@veneto.ru

SMS-опрос

Уважаемые читатели! Спасибо вам за участие в голосовании: информации набралось порядочно. Мы ее обработали и начали реализовывать ваши предложения (детали - в ближайших номерах), а пока нам нужно знать ваши предпочтения в области железа для формирования сетки тестов на ближайший квартал. Засим - вопросы.

Отправьте SMS на номер **9669** с кодом, соответствующим ответу.

Процессор какой компании установлен в вашем компьютере?

- **Intel** - **UP10**
- **AMD** - **UP11**
- Другой (укажите какой) - **UP12**

Какая видеокарта установлена в вашем компьютере?

- На базе чипсетов от **NVIDIA** - **UP13**
- На базе чипсетов от **ATI** - **UP14**
- Видео от другого производителя (укажите какого) - **UP15**

Результаты опубликуем через неделю. Заранее спасибо!

Выпущен nForce 590 SLI

Наконец-то официально представлен MCP (Media and Communications Processor) NVIDIA nForce 590 SLI (хотя некоторые компании, производящие материнские платы, уже несколько дней, как объявляли о его использовании в составе своих продуктов). Чип nForce 590 SLI является высокопроизводительным решением для последних платформ, включая AM2 от AMD. Он способен обеспечить поддержку работы до четырех графических процессоров типа GeForce; кроме того, в нем реализовано несколько интересных нововведений. Во-первых, в его конструкцию заложены инструменты для разгона - таким образом он совместим с платформой Tritium, от которой компания отреклась. Во-вторых, в нем используется технология FirstPacket, оптимизирующая потоки информации так, что трафик от сетевых игр получает больший приоритет. В-третьих, технология LinkBoost автоматически увеличивает частоту шины PCIE при выявлении совместимой видеокарты (наподобие NVIDIA GeForce 7900GTX). К тому же это первый набор системной логики, способный на полную катушку использовать память, созданную по спецификации EPP (Enhanced Performance Profiles).
Чип nForce 590 SLI также обеспечивает работу сдвоенного сетевого контроллера и шести портов SATA II.
Источник: www.nvidia.com

ADSL 2+ модем / беспроводной маршрутизатор

Компания Netgear объявила о начале продаж ADSL 2+ модема / маршрутизатора RangeMax NEXT Wireless ADSL 2+ Modem Router (DG834N). Девайс совмещает в себе функции сразу нескольких устройств. В него встроен ADSL 2+ модем, беспроводной роутер, работающий по спецификации Wi-Fi 802.11n, четырехпортовый Ethernet 10 / 100 свитч, а также SPI (Stateful Packet Inspection) файрволл. Ориентировано это устройство на малый бизнес и домашние сети и предназначено для работы с прочими продуктами компании Netgear, совместимыми со стандартом 802.11n. Стоимость этого универсального сетевого решения составляет порядка $320.
Источник: www.biosmagazine.co.uk

Обновлены винчестеры Raptor

Компания Western Digital немного обновила технические характеристики некоторых жестких дисков из серии Raptor. Если быть точным, то проапгрейдили 36-гигабайтный WD360ADFD и 74-гигабайтный WD740ADFD со скоростью вращения 10 тыс. об./мин. Самым главным нововведением стало увеличение буфера устройств с 8 до 16 Мбайт. Помимо этого, скорость передачи данных Buffer To Disk изменилась с 72 до 84 Мбайт/с. Правда, это сказалось на энергопотреблении винчестеров - оно слегка увеличилось. Кроме того, отныне эти модели имеют функцию Native Command Queuing, а в состоянии ожидания работают с меньшим уровнем шума. В продажу новые диски должны поступить в ближайшие дни.



Источник: www.westerndigital.com

Антимонопольный комитет против Mitsubishi

По количеству возбужденных в последнее время на территории США антимонопольных дел можно сделать вывод, что соответствующее ведомство изо всех сил ищет, чем бы ему еще заняться, чтобы оправдать свое существование. На этот раз внимание антимонополистов привлекла компания Mitsubishi Electric - оказывается, в 1998-2002 годах она вела себя не совсем так, как это принято на американском рынке!
Интерес органов в данном случае вызван тем, как Mitsubishi Electric строила на территории страны свой бизнес по реализации чипов оперативной памяти DRAM. Стоит заметить, что еще в 2003 году фирма полностью покинула этот сектор рынка и в настоящее время производством DRAM не занимается. Однако старые конкуренты Mitsubishi Electric - Sun Microsystems, Unisys и Honeywell International - не забыли прошлых обид и подали на японскую корпорацию в суд, обвинив ее в том, что она руками своих иностранных филиалов влияла на рыночную стоимость чипов памяти, серьезно осложняя жизнь другим производителям этого вида продукции. Как известно, куда конь с копытом - туда и рак с клешней; вот и антимонопольный комитет тут же поспешил отметиться в обсуждении дел давно минувших дней.
Недоумевающие представители Mitsubishi Electric пока не очень охотно комментируют сложившуюся ситуацию, отмечая лишь, что расследование находится в начальной стадии и нет никакого основания ожидать в этой связи пересмотра прогнозов прибыли, которую фирма должна получить в течение текущего финансового года. Он, кстати, заканчивается для Mitsubishi Electric 31 марта 2007 года.



Пятый по объему производства японский производитель электроники еще в апреле предсказывал, что заработает за наступивший финансовый год почти миллиард - что на $80 млн больше, чем в прошлом году. Однако после сообщения о заведенном на компанию деле курс ее акций может начать скакать, что в итоге наверняка скажется на цифрах очередного финансового отчета. Вопрос лишь в том, насколько. А это будет теперь решать американский суд.

Новая память Corsair

Фирма Corsair выпустила очередные модули памяти DDR2-800 CL3, совместимые с недавно представленным стандартом EPP (Enhanced Performance Profiles). В официальном пресс-релизе компании говорится, что их следует относить к категории Ultra Low Lateccy. Модули TWIN2 X2048-6400C3 работают с частотой 800 МГц и имеют задержки, равные 3-4-3-9. Выпускается эта память в виде набора из двух модулей, емкостью один гигабайт каждый. В них использована фирменная технология экранирования RAM, благодаря которой память становится гораздо стабильнее. По словам разработчиков, эта память оптимизирована для работы с последними процессорами и контроллерами памяти, в том числе и с новой платформой AM2.
Источник: www.corsair.com

Сетевые медиаплейеры HELIOS X-Line

Фирма NeoDigits представила пару своих "сетевых" медиаплейеров серии HELIOS X-Line, выпуск которых назначен на июнь 2006 года. Отличительной особенностью плейеров HELIOS X3000 и HELIOS

X5000 HD являются встроенные контроллеры для сетей Ethernet 10 / 100 и Wi-Fi 802.11g. Кроме воспроизведения разнообразных стандартных цифровых медиа-форматов, эти устройства также способны демонстрировать потоковое видео непосредственно из сети или же с удаленного компьютера через софт HELIOS NeoLink или ему подобный. Девайсы имеют встроенный браузер и RSS-агрегатор. Также они поддерживают подключение накопителей через интерфейс USB 2.0 и снабжены видеовыходами компонентным, композитным, HDMI и S-Video.

Источник: www.cdrinfo.com

Apple запускает программу переработки

Вот и компания Apple вслед за некоторыми из своих коллег озаботилась проблемой переработки старых компьютеров. Недавно представители фирмы обнародовали детали новой программы, в соответствии с правилами которой всякий покупатель домашнего ПК Mac отныне может получить скидку в обмен на старый Macintosh или даже "вражеский" PC. Каждый обладатель нового Mac получит электронное письмо, в котором сможет найти подробные инструкции по сдаче в утиль отработавшего свое железа. Все компьютеры будут перерабатываться на территории США, вывоз опасных веществ за пределы страны осуществляться не будет.

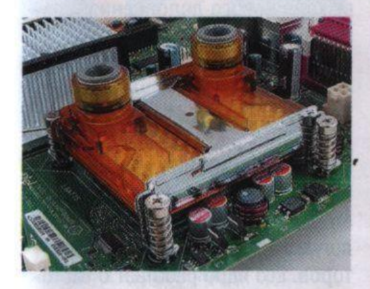
Заметим, что Apple уже делает на плейеры iPod скидку в 10%, если покупатель готов сдать свой старый проигрыватель. Впрочем, еще непонятно, о чем тут идет речь - о борьбе за чистоту окружающей среды или о борьбе с конкурентами, от изделий которых предлагается отказаться.

Кстати, аналогичные программы существуют и у других крупных IT-компаний. В частности, Dell принимает старое оборудование в обмен на скидку $10-20 (в зависимости от веса древних вычислителей). Ряд устаревших устройств готова взять на переработку и Hewlett-Packard, обычно - тоже в обмен на небольшую скидку при покупке новых ПК.

Впрочем, несмотря на сознательность производителей ПК и другого полупроводникового оборудования, наиболее распространенным способом "утилизации" по-прежнему остается экспорт морально устаревших девайсов в развивающиеся страны, которые и этому рады, так как современные устройства позволить себе не могут. А уж после экспорта утилизация становится проблемой импортера.

Блок питания и охлаждения

Японская фирма Digital Cowboy анонсировала новый блок питания для персонального компьютера со встроенной системой жидкостного охлаждения процессора. Основным преимуществом устройства Water Cowboy DC-WCP450 является отсутствие внешнего радиатора и торчащих из корпуса трубок, по которым жидкость поступает к процессору. Этот 450-ваттный БП типа ATX имеет встроенную емкость для жидкости и насос. Его 12-сантиметровый вентилятор одновременно охлаждает и блок питания, и радиатор, через который прогоняется жидкость, создавая меньше шума, чем внешние аналоги. Девайс совместим с процессорными разъемами Socket LGA 775 от Intel и Socket 754 / 939 от AMD. В продажу на японский рынок он попадет в июне, по цене около $230.



Источник: www.newlaunches.com

Мать Albatron для AM2

Albatron Technology анонсировала материнскую плату KM51PV-AM2, предназначенную для процессоров K8 (Socket AM2). Материнка построена на базе того же чипсета, что и предыдущая модель KM51PV - GeForce 6150, обладающего встроенным графическим движком. Поскольку этот движок использует для своих нужд оперативную память компьютера, на этой материнской плате, за счет использования памяти DDR2, он работает гораздо эффективнее. На матери имеется четыре порта SATA II с поддержкой RAID-массива, а также несколько встроенных видеовыходов, в числе которых - D-Sub, DVI, TV-out и HDTV. О точной дате выхода этой материнской платы на рынок пока ничего не известно.

Источник: www.cdrinfo.com

Чипсеты для AM2

Компания ATI представила чипсеты, совместимые с новыми процессорами AMD под разъем Socket AM2. Был представлен камень CrossFire Xpress 3200, являющийся высокопроизводительным решением для энтузиастов, и серия чипов Radeon Xpress 1100, оптимизированных под операционную систему нового поколения Windows Vista и имеющих встроенное графическое ядро.

CrossFire Xpress 3200 уже некоторое время присутствует на рынке, компания просто немного модифицировала его для совместимости с AM2. Серия Radeon Xpress 1100 гораздо интереснее. Интегрированное графическое ядро работает с частотой 300 МГц в случае Xpress 1100 и 400 МГц при варианте Xpress 1150. Благодаря технологии HyperMemory, чипы могут занимать под свои графические нужды до 128 Мбайт оперативной памяти. Кроме того, Radeon Xpress 1100 обеспечивает поддержку одного слота PCI Express x16, а также четырех PCI Express x1 и памяти DDR2 с частотой до 667 МГц.

Источник: ir.ati.com

Новый южный мост от компании ATI

Еще одной новинкой от ATI является новый южный мост серии SB600. Этот чип совместим с платформами и Intel, и AMD. SB600 способен обеспечить функционирование 10 портов USB 2.0 и четырех портов SATA II с режимами рейд 0, 1, 10 и 5, HD-аудиоконтроллера, а также одного порта PATA. Помимо этого, он поддерживает технологию AHCI (Advanced Host Controller Interface) с NCQ (Native Command Queuing), что обеспечивает сверхбыстрый доступ к информации. Материнские платы с этим южным мостом должны появиться в конце следующего месяца у разнообразных партнеров ATI, таких как ASUS, AsRock, Abit, AOpen, DFI, ECS, Epox, Jetway и MSI.

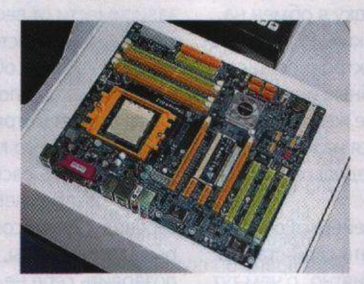
Источник: ir.ati.com

AGP версия GeForce 7600GS

Подтвердилась информация, что NVIDIA планирует продолжать поддержку постепенно отмирающего интерфейса AGP. По крайней мере, в драйверах ForceWare 91.28 среди поддерживаемых карт упомянута GeForce 7600GS AGP. Выпуск такой карты позволит пользователям не апгрейдить материнскую плату еще какое-то время. Ориентировочно цена новой карты будет равна стоимости PCIE-версии, иными словами - находится в промежутке от $120-150. Точные характеристики новой платы неизвестны. Предположительно для перевода с интерфейса PCIE на AGP будет использоваться мост HSI (High Speed Interconnect). Более точная информация об этом устройстве появится после официального представления контроллера.
Источник: www.dailytech.com

Матплаты для AM2

Компания Biostar огласила свои планы по выпуску материнских плат с процессорным разъемом AM2. Флагманом линейки будет мать TForce 590 SLI Deluxe, использующая все возможности чипсета nForce 590. Материнка TForce 570 U Deluxe по характеристикам очень похожа на 590, за тем лишь исключением, что имеет всего один разъем PCIE и не имеет внешнего порта eSATA. Эти модели появятся в июне. Так-



же компания планирует выпустить несколько плат на базе чипсета nForce 4 - TForce 6100 AM2, TForce4 AM2 и TForce4 U AM2. Первая из них, TForce 6100 AM2, имеет графический процессор GeForce 6100 и чип nForce 410. Она практически идентична продающейся в данный момент модели TForce 6100, только добавлена поддержка памяти DDR2-800. Кроме того, Biostar собирается выпустить пару материнских плат на чипсетах производства VIA. О них известно не так много, кроме того, что одна из них будет построена на базе VIA K8M890, а вторая на VIA K8M800. Последняя примечательна тем, что это единственная запланированная AM2-мать, поддерживающая графический порт AGP 8X.
Источник: www.dailytech.com

Первые PC с SSD

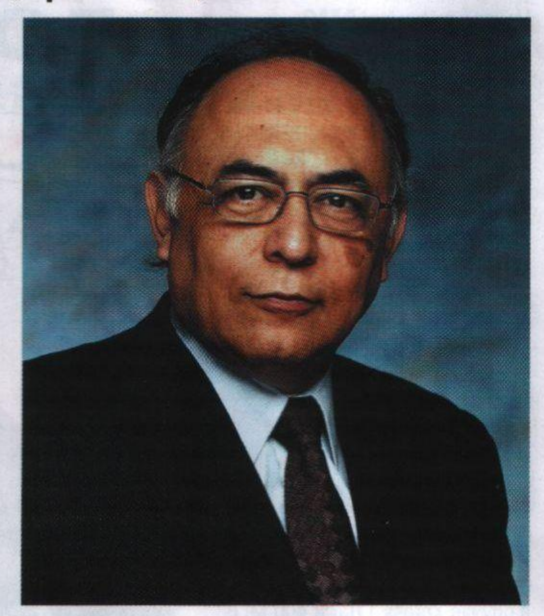
Компания Samsung собирается начать продажи новых модификаций своего 12-дюймового ноутбука Q30 и первого UMPC Q1, снабженных жесткими дисками типа SSD (solid state disk) на базе памяти типа NAND. Диски такого типа имеют ряд преимуществ перед традиционными винчестерами. Во-первых, данные на них гораздо сложнее повредить, уронив устройство, поскольку в девайсе нет механических частей. Во-вторых, скорость чтения данных диска SSD составляет 53 Мбайт/с, а скорость записи 28 Мбайт/с, что значительно быстрее, чем у обыкновенного диска. Кроме того, SSD



не шумит и весит гораздо меньше традиционных аналогов. Известно, что и в ноутбуке, и в UMPC будет использован 32-гигабайтный диск SSD. Кроме того, есть информация, что Q1-SSD будет оснащен функцией Instant On, благодаря которой появляется возможность демонстрации фото и проигрывания аудиоматериалов до загрузки операционной системы. Стоимость SensQ1-SSD - $2435, а SensQ30-SSD будет продаваться за $3700.
Источник: www.newswire.co.kr

$2,5 миллиарда на модернизацию

Совсем недавно мы писали, что компания AMD активно наращивает объемы производства процессоров за счет заключения соответствующих договоров с крупными контрактными изготовителями микросхем. Однако, как стало известно на днях, AMD планирует вложить немалые средства и в расширение собственного производства. Так, в ближайшее время на модернизацию двух ее заводов в Германии будет потрачено около $2,5 млрд. "Поскольку мировой спрос на продукты компании AMD продолжает повышаться, мы разумно развиваем нашу производственную базу, чтобы достойно удовлетворить потребности наших клиентов", - заявил недавно руководитель AMD Гектор Руиз (Hector Ruiz).
Решение о модернизации было с восторгом встречено немецким правительством, которое, разумеется, может только приветствовать инвестиции подобного масштаба в экономику страны (особенно восточной ее части). Чиновники уже пообещали AMD всестороннюю поддержку. Все деньги будут потрачены в течение трех лет. Одной из первых задач в ходе выполнения масштабного проекта станет перестройка и переоборудование дрезденского завода Fab 30. Его расширят и адаптируют к работе с 300-миллиметровыми кремниевыми пластинами, после чего собираются переименовать в Fab 38. Еще одна фабрика того же производителя, известная как Fab 36, будет существенно расширена - несмотря на то, что ее, в сущности, только недавно ввели в строй. Также будет построена новая "чистая комната", которая позволит выделить на заводах дополнительные площади под установку оборудования. Всего за следующие три года компания создаст в Саксонии 420 но-



вых рабочих мест. Это позволит к 2008 году увеличить производительность обеих фабрик до 45 тыс. 300-миллиметровых пластин в месяц.
Заметим, что за последний год акции AMD выросли почти вдвое, в то время как бумаги главного конкурента AMD - корпорации Intel - упали в цене на треть. Такой удачей надо пользоваться, чтобы закрепить позиции на рынке. Ведь продукция AMD еще никогда не была столь популярной среди пользователей ПК и корпоративных заказчиков.

Графический чип для бизнес-ноутбуков

Корпорация NVIDIA объявила о выходе нового дополнения к линейке профессиональных графических процессоров Quadro NVS - на этот раз ноутбуков. Первой машиной, в которой будет использован GPU NVIDIA Quadro NVS 300M, станет Toshiba Tecra A7. Процессор выпускается по 90-нанометровой технологии и имеет 177 млн транзисторов. Его ядро работает с частотой 450 МГц, а память - с частотой 500 / 1000 МГц. Чип имеет восемь пиксельных конвейеров и пять вершинных. Он поддерживает память GDDR1, DDR2 и GDDR3. Иными словами, по всем показателям он практически соответствует GeForce Go 7600, однако, будучи чипом бизнес-класса, обеспечивает большую стабильность.
Источник: www.laptoplogic.com

Медиацентр с голосовым интерфейсом

В последний день выставки WinHEC 2006 компания Intel представила прототип нового персонального компьютера типа "медиацентр". Отличительной особенностью этой машины является встроенная в ее корпус небольшая жидкокристаллическая панель, не дублирующая происходящее на

основном мониторе, а служащая в первую очередь для навигации. Таким образом можно, не отрываясь от проигрывания фильма, создать плей-лист для дальнейшего просмотра.
Кроме того, в машине реализована функция голосового ввода, способная распознавать команды пользователя и исполнять их (включая поиск трека по названию и проигрывание его). О сроках появления девайса на рынке, а также о его цене пока ничего не известно.
Источник: www.extremetech.com

Работающий прототип OLPC

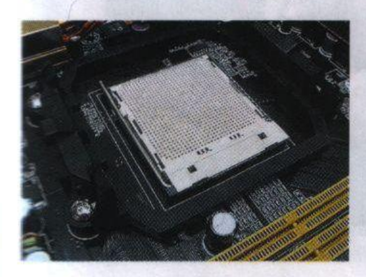
На встрече представителей стран большой семерки были продемонстрированы первые работающие прототипы "стодолларового ноутбука", разрабатываемого в рамках программы OLPC (One Laptop per Child). Странно, что на прототипах нет рычага для подзарядки аккумуляторов вручную, присутствовавшего на продемонстрированном полгода назад макете. Новинкой в дизайне машины явились откидываемые "уши", которые в закрытом состоянии защищают порты USB и разъемы для подключения наушников от грязи и пыли (мало ли, куда забредет со своим компьютером ребенок). Клавиатура выглядит маловатой; но поскольку машина разрабатывалась для детей, это, вероятно, не будет доставлять особых неприятностей.



Источник: www.flickr.com

Первые процессоры под Socket AM2

Корпорация AMD представила новые процессоры Athlon 64 FX-62 и AMD Athlon 64 X2 5000+, совместимые с новым процессорным разъемом AM2. Кроме того, компания планирует перевести на новый разъем всю линейку процессоров Athlon 64 X2, а также добавить к ней еще две модели: Athlon 64 X2 5000+ и Athlon 64 4000+. Одноядерные процессоры Athlon 64 3500+ и Athlon 64 3800+ будут доступны как для Socket 939, так и для Socket AM2.



Планируется также перевод на новую платформу нескольких камней из семейства Sempron – модели Sempron 3000+ и Sempron 3400+ будут производиться в вариантах Socket 754 и Socket AM2. Новинками для этой линейки станут Sempron 3200+, Sempron 3500+ и Sempron 3600+, исключительно для AM2. Ориентировочная стоимость новых процессоров Athlon 64 FX-62 и Athlon 64 X2 5000+ равна $1031 и $696 соответственно. Модель Athlon 64 X2 4000+ будет стоить порядка $328.
Источник: www.amd.com

Видеокарта с пассивным охлаждением

Компания Albatron анонсировала видеокарту на базе процессора NVIDIA 7300GT, оборудованную системой пассивного рассеивания тепла. От закрепленного на графическом процессоре радиатора отходит теплоотводная трубка, соединяющая его с блоком тонких металлических пластин, который крепится к концу видеокарты. Благодаря такой конструкции карта, во-первых, не занимает соседнего слота на материнской плате, а во-вторых, не требует собственного вентилятора – она остужается потоками воздуха, циркулирующими внутри корпуса. Частота ядра процессора составляет 400 МГц, а частота памяти достигает 700 МГц. Карта имеет 256 Мбайт видеопамяти типа DDR2 и совместима с технологией PureVideo, благодаря которой поддерживает HD-видеовыход с разрешением 1080 р.
Источник: www.cdrinfo.com

Хакерский чип для Xbox 360

Группа товарищей, называющая себя гордым именем Team Xecuter, сообщила, что близка к созданию массовых партий мод-чипов для игровой консоли Xbox 360. О том, что хакеры создают свои прошивки, позволяющие запускать исполняемые файлы не только с родных дисков, но и с собственноручно записанных болванок, известно уже давно. Единствен-

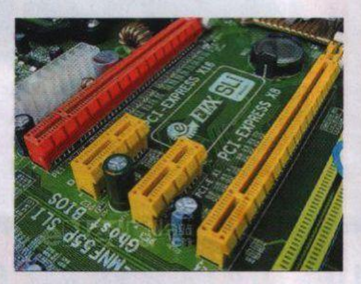
ной проблемой хакеров являлось могущество Microsoft, способной выявить наличие измененной прошивки. Однако новый чип производства Team Xecuter дает возможность сосуществовать двум независимым прошивкам; таким образом, консоль способна переключаться во взломаный или невзломаный режим. Теперь сложность заключается только в трудности доступа к чипу с прошивкой, ибо он залит клеем. Но на некоторых форумах уже появились инструкции по подключению нового чипа через альтернативные контакты.
Источник: teamxecuter.entryhost.com

Чипсеты Intel: планы на 2007

Следующее за Broadwater поколение чипсетов от Intel, имеющее кодовое название Bearlake, запланировано на второй квартал 2007 года. Северные мосты этой серии будут также выходить в нескольких вариантах с индексами Q, P, и G. Вариант Q предназначается для систем начального и среднего уровня, P – для более продвинутых, а G будет иметь встроенное графическое ядро. Согласно последней информации от Intel, эти модели обеспечат поддержку шины с частотой до 1333 МГц, а также как все существующие, так и только собирающиеся выйти процессоры типа Core и Core 2. Кроме того, стало известно, что на пару с чипсетами Bearlake выйдет и обновленный южный мост ICH 9.
Источник: www.dailytech.com

Новинки от Epox

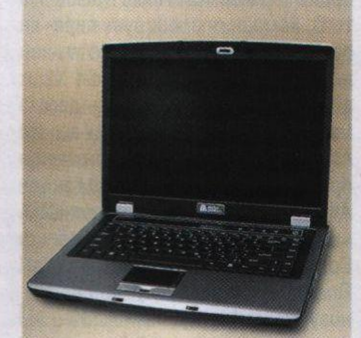
В связи с представлением платформы AM2 поделилась своими планами по выпуску материнских плат и фирма Epox. Первым делом этой конторой будет выпущена мать MF570 SLI на базе чипсета nForce 570. Она имеет сдвоенный контроллер Gigabit Ethernet Marvell 88E1116, 7.1-канальный аудио-контроллер Realtek ALC883 и восемь портов SATA II. На этой модели два 8-линейных интерфейса для графических карт, автоматически реконфигурируемых в один 16-линейный при использовании одного видеоконтроллера.
В продажу эта модель поступает с начала июня, по цене, не превышающей $150.
Далее Epox выпустит материнскую плату RD580 XR на базе ATI Xpress 3200 и MF590 SLI2 на базе nForce 590 SLI, а также MF570-VP



(урезанный вариант MF570 SLI), лишенный возможности работы в режиме SLI.
Источник: www.dailytech.com

Взаимозаменяемость в жизнь!

Компания Micro Express анонсировала ноутбук HEL8016, который построен согласно инициа-



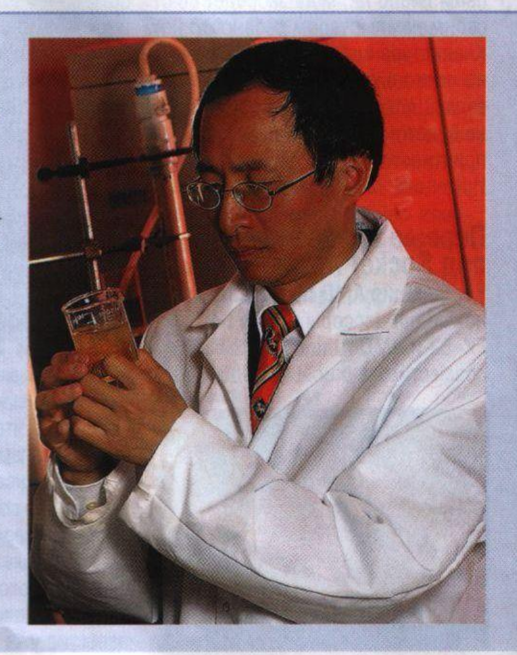
тиве компании Intel, касающейся взаимозаменяемости деталей мобильных компьютеров. Эта машина, произведенная фирмой Compal для Micro Express, имеет батарею, клавиатуру, жидкокристаллический дисплей и оптический привод, которые могут быть заменены аналогами от других моделей (процессоры, жесткие диски и память и так давно стандартизированы).
С другой стороны, непонятно, о какой взаимозаменяемости может идти речь, если эта машина – одна из первых, поддерживающих инициативу. Компьютер будет комплектоваться процессорами Intel Core Solo, Core Duo или Core 2 Duo с частотой до 2,33 ГГц. Потенциально машина поддерживает до двух гигабайт оперативной памяти типа DDR2 533 / 667, имеет 15,4-дюймовый дисплей типа WXGA и графический процессор NVIDIA GeForce Go 7600 с 256 Мбайт видеопамяти. Стоимость машины пока неизвестна.
Источник: www.notebookreview.com

AM2-мать от ASUS

Фирма ASUSTeK Computer представила новую материнскую плату M2N32-SLI Deluxe из серии AI Lifestyle, с процессорным разъемом AM2, обеспечивающую поддержку двухканальной оперативной памяти DDR2-800 / -667 / -533. На плате реализовано решение Stack Cool, позволяющее снижать температуру на чипсете без активной системы охлаждения, что позволяет значительно уменьшить уровень шума.
В основе материнской платы M2N32-SLI Deluxe лежит чипсет NVIDIA nForce 590 SLI MCP, обеспечивающий поддержку двух слотов PCI Express x16. Кроме того, плата обладает некоторыми преимуществами, свойственными семейству AI Lifestyle. Среди них – улучшенная схема энергоснабжения процессора, обеспечивающая более стабильную работу, защищающая процессор от скачков напряжения и позволяющая снизить выделение тепла. Также на плате используется технология AI Nap, позволяющая минимизировать потребление электроэнергии и шум от компьютера в тот время, когда пользователь временно отходит от своей машины. M2N32-SLI Deluxe имеет восемь портов SATA II (включая два порта eSATA) и один порт UDMA. Кроме того, в комплекте с платой поставляется микрофон направленного действия, позволяющий захватывать звук только из определенной зоны; таким образом, отсеивается большая часть посторонних шумов.
Источник: www.asus.com.tw

Печатаем топливные элементы

Складывается впечатление, что еще лет через 20-30 большинство производимых людьми товаров будет печататься на принтере. Дешево и сердито. А что еще можно думать после недавнего сообщения компании EoPlex Technologies? Специалисты этой фирмы сумели приспособить технологии, используемые при изготовлении плакатов и футболок с надписями, в производстве таких высокотехнологичных изделий, как топливные элементы, микросхемы и компьютерные комплектующие.
Принцип действия машин, разработанных в EoPlex Technologies, прост. Они послойно наносят на шаблон заданной площади и формы тончайшие слои металлов, керамики, кремния и других элементов. Причем в этом слоеном пироге инженеры научились создавать тончайшие структуры, будь то электрические цепи или подвижные механические узлы. Готовая конструкция, состоящая из сотен таких фигурных пленок, может даже включать герметично закрытые полости, содержащие вакуум, воздух или другие газы. Одним словом - полный простор для творчества проектировщиков: нужное устройство со всеми своими элементами просто печатается в соответствии с заранее составленной программой.
Представители EoPlex Technologies уверены: их изобретение позволит уменьшить стоимость производства множества товаров хотя бы за счет того, что теперь можно будет делать множество деталей одновременно, без дальнейшей сборки. Как заявил главный администратор Артур Чейт (Arthur Chait), "В обычных условиях производство топливного элемента занимает около двух недель. При налаживании серийного производства этот срок уменьшается до трех дней. Мы можем изготовить полнофункциональный опытный образец менее чем за сутки".



Wireless-телевизор Princeton PTV-WWTV7



Портативный Wireless-телевизор с семидюймовым экраном позволит вам наслаждаться любимыми фильмами, мультфильмами и телепередачами в любом уголке вашей квартиры. Домочадцы не будут донимать вас просьбами переключить канал, потому что там идет сериал, или, наоборот, не переключать, потому что сразу после футбола покажут мультики.
Высококлассная вещь и плюс ко всему водонепроницаемая!

Цена: $445
Радиус действия: 30 м
Габариты: 240 x 172 x 35 мм
Вес: 900 г
Подробности: www.princeton.co.jp

Сабвуфер Onkyo SL-D1000



Топовая модель сабвуфера от грандов акустикостроения - японской фирмы Onkyo. Почтенные дайме из далекой Страны восходящего солнца знают толк в серьезной Hi-Fi-технике. Путем самосозерцания и медитации самураи перешагивают через барьеры мысленные и физические. И глубокие басы этого великолепного саба проникнут в самые укромные уголки вашего сознания и заставляет вас вспомнить знаменитых японских барабанщиков.

Цена: $1400
Диффузор: 300 мм
Диапазон частот: 20-120 Гц
Габариты: 375 x 541 x 468 мм
Вес: 31,5 кг
Подробности: www.onkyo.co.jp

Ноутбук ASUS A8Jc



Типичный ноутбук для типичного менеджера среднего звена. Без дизайнерских изысков, зато функционально удовлетворит, наверное, любого управленца. Есть беспроводные интерфейсы, так что работать на ASUS A8Jc можно как в офисе, так и за его пределами. Технологии Splendid и Crystal Shine позволяют добиться кристально чистого и умопомрачительно яркого изображения. Менеджерам среднего звена без этого никак.

Цена: $1637
Процессор: Intel Core Solo/Duo
Видео: NVIDIA GeForce Go 7300
Габариты: 335 x 245 x 35 мм
Вес: 2,4 кг
Подробности: www.asus.com

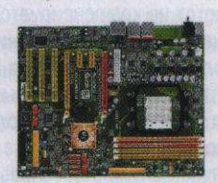
Плейер LG MFJM53



Сколько убийц "айподов" вы видели? Десяток? Два? Больше? Встречайте еще одного "хитмана" из клуба убийц "айподов". У корейского наемника безупречный черный костюм, очки и чемодан, в котором лежит СВД. То есть DVD... Нет? "Айпод" мы будем убивать не винтовкой и не метательными дисками? Все ясно с вами, товарищ киллер. Значит, рассчитываете настучать "яблочникам" по голове жестким диском на восемь гигабайт.

Цена: нет данных
Объем диска: 8 Гбайт
Поддерживаемые форматы: MP3, WAV, OGG, JPEG, MPEG-4
Габариты: 101 x 48 x 14 мм
Подробности: www.lge.com

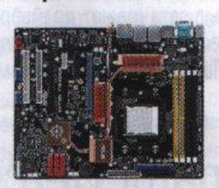
Материнская плата EPoX EP-MF570 SLI



Большинство компаний - производителей материнских плат объявило о выпуске моделей с Socket AM2. Не стала исключением и EPoX, которая представила на суд широкой общественности материнку, заточенную под последнюю платформу от AMD - EP-MF570 SLI. Она построена на чипсете nForce 570 SLI. Помимо традиционного набора дополнительных микросхем, на плате есть и фирменные решения от EPoX. Одним из них является функция Ghost Bios.

Цена: нет данных
Чипсет: nForce 570 SLI
Память: DDR2-800, до 16 Гбайт
Звук: 7,1 HD, Realtek ALC883
Подробности: www.epox.com.tw

Материнская плата ASUS M2N32-SLI Deluxe



Компания ASUS не стала исключением и тоже представила свою материнскую плату для AM2. В комплекте с ней поставляется микрофон. Зачем? Пока неизвестно. Рядом с разъемом AM2 находятся два радиатора с теплотрубками, которые предназначены для отвода тепла от конденсаторов. Решение достаточно спорное. Можно ли будет поставить туда чашки от Thermaltake или Ice Hammer? Скоро выясним.

Цена: нет данных
Чипсет: NVIDIA nForce 590 SLI
Память: двухканальная, DDR2-800 / -667 / -533
Звук: 7,1 HD ADI AD1988B
Подробности: www.asus.com

МФУ HP LaserJet 3055



Многофункциональный офисный трудяга. В меру скромный, как и положено всякому серьезному работнику тонера и барабана. Сочетает в себе функции копира, и принтера, и сканера, и факса. Умеет работать в сети, так что вам не придется приобретать оборудование, чтобы сделать устройство сетевым. Неприхотливый аппарат для повседневного использования. Подойдет и тем, кто много работает дома. Характер нордический, скромный. Неженат.

Цена: $550
Разрешение: 1200 x 1200 dpi
Скорость: 18 страниц в минуту
Габариты: 497 x 393 x 406 мм
Вес: 12 кг
Подробности: www.hp.com

Монитор Iiyama ProLite E1900SV 19"



Монитор от грандов визуального оборудования. Самый удачный размер матрицы на сегодняшний день. Пусть дисплей не широкоформатный, пусть производители не обещают отсутствия битых пикселей. Это простительно японцу. Потому что мониторы этой фирмы были, есть и будут есть. Пока они остаются одними из самых качественных "телевизоров" на рынке. Кроме того, у модели есть еще и колоночки встроенные.

Цена: нет данных
Яркость: 250 кд/м^2
Контрастность: 600:1
Время отклика: 8 мс
Габариты: 41,1 x 46,7 x 20,8 см
Подробности: www.iiyama.ru

Скальпель из тесака

Видеокарта ATI FireGL V7350

Нет, это не статья из рубрики "Практикум", и переделывать кухонную утварь в хирургические инструменты мы не станем. Заголовок – просто пища для размышлений. Как вам кажется, легко ли сделать точный и надежный инструмент из обычного ширпотреба, изготовленного в подвале одного из домов на окраине китайского городка? Что-то мне подсказывает, что почти нереально. По крайней мере, нерентабельно: слишком уж много всего придется "стачивать напильником". А вот в high-tech подобные фокусы прокатывают на раз, два, три. Об одном из таких чудес ловкости сегодня и пойдет речь.

На фотографию, надеюсь, полюбовались все. Изображенная на ней железка ничего вам не напоминает? Да-да, по сути, это X1800XT: то же ядро (R520), та же память (GDDR3 Samsung), те же печатная плата и система охлаждения. А теперь взгляните на цену во врезке. Нет, это не опечатка, именно столько будут просить в магазинах за эту карточку. Возникает справедливый вопрос: отчего цена на акселератор выросла в четыре раза? На то есть несколько причин. Вот первая и главная: значительная часть от суммы, оставленной вами в кассе, уйдет программистам, которые затачивают драйвера под профессиональные 3D-приложения. При работе с последними какой-нибудь глюк может оцениваться не в одну сотню долларов, поэтому драйвера к таким видеокартам проходят очень много проверок для выявление разномастных ошибок.

Кстати, по той же причине (из-за узкой специализации ПО) не стоит ждать от платы высоких результатов в играх и бенчмарках.

Вторая причина: у данной платы 1 Гбайт видеопамяти, модификация с 512 Мбайт памяти (FireGL V3700) стоит на $400 меньше.

Дополнительные полгигабайта, восемь чипов, расположены на обратной стороне PCB. Кстати говоря, это первая в мире видеокарта с гигабайтом видеопамяти, доступная простому смертному, обладающему двадцатью бумажками с портретом Франклина. Для большей надежности были понижены частоты памяти и чипа (по сравнению с X1800XT): 600 / 650 (1300) МГц вместо 625 / 750 (1500) МГц. Вдобавок нет разделения на 2D- и 3D-частоты.

Закончили с теорией, переходим к практике. Производительность видяхи в игровых приложениях держится примерно на уровне X1800XT, разница составляет несколько процентов, причем не в пользу FireGL: удвоением объема видеопамяти снижение частот не компенсируется. Вообще, в наше время нет никакой пользы от гига DDR3 на видеокарте: современные игры жадны до ресурсов, но заполнить такой объем видеопамяти не могут. С глюками мне довелось столкнуться всего один раз, когда 3DMark 2006 самопроизвольно выпал в осадок на третьем тесте (как позже выяснилось, причиной косяка были драйвера материнки).

Будем подводить итоги. Думается, простому пользователю эта видеокарта не нужна, ее удел – программы 3D-моделирования, а не стрелялки и гоночки. Конечно, можно извернуться – модифицировать BIOS, повысить частоты и превратить плату в гигабайтный вариант X1800XT. Но целесообразно ли это? Скальпель отлично лежит в руке, остро заточен, но, несмотря на это, им неудобно резать хлеб или колбасу. А вот людям, профессионально занимающимся 3D-моделированием, девайс будет очень кстати. **UP**

Mazur
mazur363@mail.ru

ATI FireGL V7350

Характеристики
Цена: $1999 • Графический чип: R520 • Объем памяти: 1 Гбайт GDDR3 • Частота чипа: 600 МГц • Частота памяти: 650 (1300) МГц • Выходы: 2 x DVI, S-Video • Разъем: PCIE x16

Подробности
www.ati.com

Благодарность
Устройство предоставлено компанией ATI (www.ati.com/ru).

Не такой: БП Tsunami Hercules LC-B450E

Без лишних предисловий представляю обозреваемый железный ящик: встречайте – БП Hercules LC-B450E. Увидев эту девайсину в магазине, не спешите ее покупать: есть у блока один глюк, и неслабый.



Он, как в песне поется, не такой, как все. Обычно при повышении нагрузки на питальник вольтаж на канале +12 В начинает медленно опускаться вниз, а на пятивольтовом, напротив, стремится вверх. Тут все с точностью до наоборот: уже на 50% загруза (то есть на 230–240 Вт) БП, а точнее, его пятивольтовая линия постепенно проседает на 0,15 В. Но это ерунда по сравнению с тем, что творится на 3,3-вольтовом канале: 3,16 В! А при 60%-й загрузке – так вообще 3,13 В. Нагружаем Hercules LC-B450E на 85% от заявленной мощности и видим 3,03 и 4,56 В (на каналах +3,3 В и +5,0 В соответственно). Догадайтесь, как обстоят дела на линии +12 В? Совершенно верно, напряжение на ней повышается, но ненамного: 12,24 В при максимальной нагрузке.

Ну-ка, сделаем перекос на линию +12 В: авось ситуация улучшится... Нет, Геркулес решил стоять на своем и вытягивать самый актуальный канал, двенадцативольтовый, за счет его братьев меньших.

Будет ли компьютеру хорошо, когда видеокарта и процессор едят досыта, а память голодает и сбоит? Вряд ли. Так что, уважаемый Геркулес, ступайте в сад. **UP**

Mazur
mazur363@mail.ru

Tsunami Hercules LC-B450E

Характеристики
Цена: $37 • Заявленная мощность: 450 Вт • Стандарт: ATX 1.3 • Коннекторы: ATX 24 pin, 4 x 4 pin, 2 x SATA, 2 x floppy • Вентиляторы: 2 x 80 мм

Подробности
www.tsunami.com.tw

Благодарность
Устройство предоставлено компанией Index (www.indexcomp.ru, 165-3227).

Брюки превращаются

RAM-диск Gigabyte I-RAM GC

Куда девать лишние планки памяти формата DDR, если таковые у вас имеются? Продать, подарить, выбросить? Компания Gigabyte нашла им весьма оригинальное применение. С помощью устройства под названием Gigabyte I-RAM GC-RAMDISC пользователь с легкостью может превратить ОЗУ в ПЗУ. Давайте разберемся, что нам такое "волшебство" дает сейчас, а что обещает в будущем.

Передо мной небольшая коробка. Кроме карты, в ней нашлись еще и SATA-кабель, диск с "дровами" и мануал. Сам агрегат представляет собой среднего размера плату с резервным аккумулятором на 3,7 В, интерфейсом SATA I (пиковая скорость передачи данных - 150 Мбайт/с) и четырьмя DIMM-слотами. В каждый слот устанавливается планка памяти стандарта DDR, а значит, ограничение по объему составляет 4 Гбайт.

Мозгом системы является контроллер памяти, выпущенный компанией Xilinx. Эта ПЛИС-микросхема содержит около миллиона транзисторов и изготовлена по 90-нанометровой технологии. Плата работает по несложному принципу: вы подсоединяете устройство к свободному PCI-порту, от которого оно получает питание, после чего ставите ПО и, по идее, радуетесь жизни.

Аккумулятор на 1700 мА/ч будет предотвращать пропажу данных с вашего ПК в течение 16 часов. По завершении указанного периода пользователь автоматически теряет все свои файлы и перестает яростно радоваться жизни. К слову, сам аккумулятор довольно специфический: приобрести такой же в случае сбоя или при поломке батареи будет проблематично. Вы его просто не найдете ни в компьютерных магазинах, ни в ларьках "Союзпечати". Выбор планок памяти объявляется свободным. В принципе, в мануале приведен список рекомендованных производителей, но вообще заработали все проверенные мной модули, несовместимых с девайсом выявлено не было. Рабочая частота мозгов может варьироваться от 200 до 400 МГц, причем допускается одновременное функционирование планок разных производителей, притом даже с различными частотами. Кстати, на коробке написано, что карта сочетается только с материнскими платами Gigabyte на указанных наборах логики: VIA 8237, SiI964 / 965L, NVIDIA nForce4 (любых), ULi M1689, а также на чипсетах с южными мостами Intel ICH6 / ICH7. Как показала проверка, это лишь маркетинговый ход, необходимый Gigabyte для того, чтобы получить от наивных граждан еще немного зеленых купюрок. Я использовал также и довольно старые устройства, но карта работала всегда и везде.



Gigabyte I-RAM GC

Характеристики
Цена: $150 • Максимальный объем: 4 Гбайт • Поддерживаемые модули: DDR 200 / 266 / 333 / 400 МГц • Аккумулятор: литиевый, 1600 мА/ч • Толщина модулей памяти: до 4,2 мм • Интерфейс питания: контроллер I-RAM механически совместим со слотом PCI 2.2 • Габариты: 220 x 104 мм

Подробности
www.gigabyte.com.tw

Благодарность
Устройство предоставлено компанией Gigabyte (www.gigabyte.ru).

Ну, что же, перейдем к тестированию. При установке карты в свободный порт PCI мне пришлось разбираться с проблемой нехватки места, поскольку модули памяти вставляются в слоты под углом около 20°. Пришлось на время избавиться от аудиокарточки. Следует также позаботиться о достойном охлаждении: четыре модуля, расположенных почти вплотную друг к другу, плохо переносят жару.

В процессе монтирования я обнаружил небольшую красную кнопку в левом нижнем углу I-RAM GC-RAMDISC. Ну как было на нее не нажать, тем более что в мануале о ней не было написано ни слова? Как оказалось, данный переключатель отвечает за индикатор питания. Этот индикатор может работать автономно, по нему удобно следить за зарядом аккумулятора, чтобы не потерять ненароком ценные данные.

Сразу после инсталляции возник вопрос о возможности установки операционной системы на новоиспеченный storage device. Поскольку BIOS определяет устройство как обычный хард, обошлось без проблем. Только в Windows иногда случались какие-то странности: система периодически воспринимала железку как съемный накопитель. После установки "дров" все прошло.

В качестве тестовых модулей я использовал четыре планки Corsair XMS (CMX1024-3200PT) по 1 Гбайт каждая. На получившиеся 3,75 Гбайт памяти ОС Windows XP Professional SP2 поместилась без проблем. Даже без измерений было легко определить, что производительность существенно повысилась. Касается это и отдельных приложений, таких как, например, Adobe Photoshop.

Перед проведением скоростных тестов для сопоставления с I-RAM GC-RAMDISC был выбран диск Western Digital Raptor 10000 16Mb SATA (WD1500ADFD) объемом 150 Гбайт. Шустрый хард, но даже его I-RAM легко обходит: скорость загрузки операционной системы увеличилась в полтора раза. В тесте дисковой подсистемы из пакета PCMark'04 I-RAM показал девятикратное превосходство над WD1500ADFD (6260 баллов против 61 210 баллов), а копирование файла величиной около 700 Мбайт I-RAM произвел быстрее в три раза (113 против 39 с)!

Устройство оправдывает свое применение на 200%. Другое дело, что пока данный девайс работает не совсем так, как хотелось бы. Будем надеяться, что в следующей версии устройства (это 1.0) будет предусмотрена поддержка стандарта SATA II со скоростью передачи данных 300 Мбайт/с, а также памяти DDR2. Также хочется, чтобы инженеры продумали новую систему питания. На мой взгляд, было бы удачным решение с использованием шины PCI Express, SATA-питания или уж, на худой конец, батареек типа AA. Ну и, конечно, недостаточен объем памяти. Хотя бы до 16 Гбайт его можно дотянуть. Притом стоит учитывать фактор цены: на те же деньги можно приобрести несколько приличных жестких дисков. **UP**

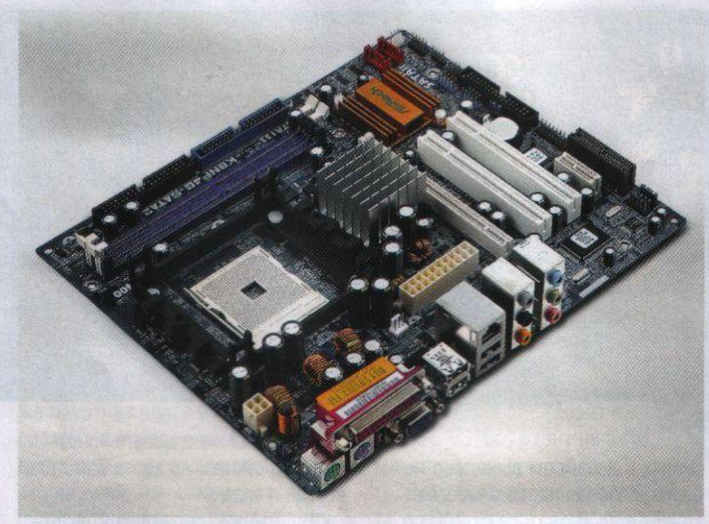
Медвед
preved@ru.ru

Жемчужина офиса

Материнская плата ASRock K8NF4G-SATA2

По-моему, на страницах любимого журнала я не единожды упоминал о том, что мне до некоторой степени свойствен перфекционизм. Из-за него я, скорее всего, не сделаю себе апгрейд (вернее, своему компьютеру) в обозримом будущем. И ведь прекрасно понимаю, что четыре видеокарты, объединенные в одну систему посредством технологии Quad SLI, не принесут своему обладателю реальной выгоды по сравнению с "простым" SLI, за исключением улучшения обогрева помещения, а процессор AMD Athlon 64 FX-60, обеспечивающий в номинальном режиме работы лучшую на сегодняшний день производительность в играх, не сильно обходит разогнанный Athlon 64 X2 3800+, стоящий в три с лишним раза дешевле. Однако душа, что называется, требует лучшего, без оглядки на прагматизм в выборе компонентов.

Лично я - главным образом из-за отсутствия свободного времени - в компьютерные игры почти не играю. Это за меня делает жена, которая, как и большинство женщин, предпочитает неторопливые пошаговые стратегии или, на худой конец, популярные ныне онлайновые игры. И вот увидел я однажды, что в какой-то игре изображение на мониторе, работавшем в разрешении 1920 x 1200 точек (лень жене переключить разрешение в игре, вот и использует она то, что установлено на десктопе), при активированной анизотропной фильтрации 16-го уровня начинает малость подтормаживать на моей GeForce 6600GT, и подумал, что пора покупать новую видеокарту. На вопрос "Какую?" после непродолжительного изучения железячных сайтов нашелся простой ответ: логично взять GeForce 7600GT как наиболее удачную карту среднего ценового диапазона на данный момент. Но потом, детально ознакомившись с результатами последних тестов, я пришел к другому выводу: надо брать GeForce 7900GT. Ведь тогда я смогу задействовать не только анизотропную фильтрацию, но и полноэкранное сглаживание, которое еще сильнее облагораживает картинку! Однако после посещения Price.ru мой пыл охладел, и я решил, что гораздо проще понизить разрешение в игре.



Приблизительно в том же ключе можно рассказывать и о прочих компонентах системного блока, но поверьте, это лишь напрасная трата времени, которого и без того постоянно не хватает. К тому же я научился более спокойно, без высокомерного пренебрежения воспринимать комплектующие из так называемого бюджетного сектора, поскольку, как я теперь отчетливо понимаю, они не виноваты в том, что такими уродились, а потому, вне всякого сомнения, заслуживают сострадания. В конце концов, далеко не каждому пользователю необходима мощь двуядерного процессора или производительность двух видеокарт, это явно излишество, когда компьютер используется для рутинной офисной работы или функционирует как медиацентр. Именно поэтому в определенных ситуациях применение урезанных в плане функциональных возможностей комплектующих не только не возбраняется, но является осмысленным выбором, позволяющим сэкономить средства.

На сей раз в моих руках оказалась материнская плата производства компании ASRock, склонной к нездоровым экспериментам и являющейся, насколько мне известно, детищем всенародно любимой ASUS. Железка выполнена в форм-факторе mini-ATX, основана на наборе микросхем NVIDIA GeForce 6100 и рассчитана на установку процессоров AMD в исполнении Socket 754. Не в последнюю очередь она досталась мне потому, что в моем домашнем компьютере аналогичный CPU. Оказавшись в нужном месте и в нужное время, я на несколько дней стал обладателем новой системной платы.

ASRock K8NF4G-SATA2

Характеристики
Цена: $60 • Чипсет: NVIDIA GeForce 6100 + nForce 410 • Процессор: Socket 754 • Память: DDR SDRAM • Слоты расширения: PCI Express x16, PCIE x1, 2 x PCI, AMR • Интерфейсные разъемы: 2 x Serial ATA II, 2 x EIDE, FDD • Порты: 4 x USB 2.0, 2 x PS/2, LPT • Габариты: 244 x 202 мм

Подробности
www.asrock.com

Благодарность
Устройство предоставлено компанией ASRock (www.asrock.com).

А мать хороша, ей мне! Будь я 754-ногим процессором, с первого взгляда влюбился бы в нее, честное слово! Тут, полагаю, будет уместна аналогия с представительницами прекрасного пола. Встречаются среди них такие, как правило, личности весьма известные, чью красоту признают все без исключения и чьи внешние данные служат образцом для подражания, вплоть до применения пластической хирургии. А попадаются девушки, широкой общественности не знакомые, но это ничуть не убавляет их обаяния и привлекательности в глазах простых обывателей. И если с первой категорией женщин у меня ассоциируются изделия таких брендов, как ASUS и MSI (старшие модели из их линеек - образцы грамотного размещения компонентов на поверхности платы), то ко второй категории можно причислить продукты компаний вроде EPoX, ECS и ASRock, вызывающие интерес в первую очередь оптимальным соотношением стоимости и предлагаемого набора функций.

Подопытная плата, носящая гордое и лаконичное название K8NF4G-SATA2, обладает чертовски привлекательными формами, 244 x 202 мм, и имеет успокаивающий цвет морской волны во время шторма в Атлантическом океане. Несмотря на довольно скромные габариты PCB (учитывая требования полноценного ATX-формата), производителю удалось разместить довольно много компонентов на куске текстолита с аккуратно скругленными углами. Имеются такие обязательные элементы, как процессорный сокет, два разъема для оперативной памяти стандарта DDR400, микросхемы северного и южного мостов, полноценный разъем PCI Express x16, один разъем PCI Express x1, парочка разъемов PCI, непонятно для чего нужный разъем AMR, конечно же, интерфейсные разъемы SATA II и EIDE / 133 (по две штуки, с воз-

можностью создания RAID-массивов уровней 0 и 1) и FDD.

Что касается системы питания процессора, то она реализована наиболее простым способом: трехфазовая схема, причем в каждом канале установлены три емкости по 1200 мкф и пять штук по 3300 мкф. Стало быть, на какие-то выдающиеся успехи в деле разгона рассчитывать не приходится, но, собственно говоря, эта плата для таких вещей априори не предназначена. Для подачи питания на плате имеются двадцатиконтактный разъем ATX и дополнительный четырехконтактный, расположенные по разные стороны от сокета. Как нетрудно заметить, в отличие от полноразмерных современных материнок, на ASRock K8NF4G-SATA2 основной разъем не использует дополнительные четыре контакта, предусмотренные стандартом ATX 2.0, ибо плата просто не рассчитана на использование комплектующих, потребляющих большое количество энергии.

Вблизи процессорного разъема, аккурат в центре материнской платы, установлен северный мост GeForce 6100, накрытый простеньким алюминиевым радиатором со сравнительно неплохим оребрением. Южный мост nForce 410 прикрыт радиатором совсем скромных размеров, который тоже изготовлен из алюминия, зато анодирован под золото. Оба элемента системы пассивного охлаждения контактируют с микросхемами чипсета через термоинтерфейс, несомненно заслуживающий того, чтобы его называли терможвачкой: ни на что другое он не похож. Разумеется, он был немедленно мною удален, а на его место тонким слоем легла проверенная временем отечественная термопаста КПТ-8. Учитывая то, что вентиляторов на радиаторах не наблюдается, а системные платы формата mini-ATX, как правило, устанавливаются в тесные корпуса, смена термоинтерфейса является процедурой, необходимой для обеспечения стабильной работы системы.

Задняя панель с разъемами ничем не примечательна, но в то же время присутствует все необходимое: два разъема PS/2 для подключения устройств ввода, параллельный (LPT) порт, необходимость которого в современных компьютерах сомнительна, аналоговый VGA-выход, четыре разъема USB 2.0, сетевой разъем RJ-45, функционирующий благодаря распаянному неподалеку чипу сетевого контроллера Realtek RTL8201CL (10 / 100 Мбит/с), а также шесть разъемов для подключения восьмиканальной (7.1) акустической системы, реализованной микросхемой Realtek ALC850.

Вот тут и обнаруживается небольшой диссонанс функциональности платы с ее позиционированием. Если в офисах использование гигабитной сети Ethernet уже не является чем-то необычным, то инсталляция многоканальных аудиосистем - это скорее нонсенс. Так что лично мне неясно, зачем нужно было распаивать именно такой звуковой чип. Впрочем, полагаю, по цене они все более или менее одинаковы, так что, скорее всего, в ASRock действовали по принципу "много - не мало". (Проще было купить большую партию таких чипов и получить большую скидку, а потом ставить их на все платы. Или что-то в таком духе. - Прим. ред.)

Из дополнительных элементов следует отметить два трехконтактных вентиляторных разъема (один - возле процессорного сокета, второй - в противоположном углу платы), а также два разъема для подключения планок с внешними USB-портами: чипсет поддерживает до восьми портов USB 2.0. В целом, учитывая очень скромные размеры материнской платы и ее ориентацию на использование в типичных офисных машинах, где потребность во внешних PCI-контроллерах, как правило, отсутствует, компоновку элементов можно признать удачной.

Естественно, даже самая простая видеокарта (с однослотовой системой охлаждения) перекроет ближайший разъем PCI; при этом, если карта окажется достаточно длинной, будут затруднены установка и извлечение модулей оперативной памяти. Конечно, фактическую невозможность безболезненной инсталляции альтернативного кулера для процессора нельзя списывать со счетов. Но, повторюсь, плата рассчитана на то, что ее однажды установят и... забудут о ней.

Комплектация у миниатюрной красавицы, прямо скажем, небогатая. В небольшой картонной коробке, по габаритам не превосходящей саму системную плату, помимо собственно ASRock K8NF4G-SATA2, находятся: заглушка на заднюю панель, набор интерфейсных кабелей для всех используемых разъемов (один SATA, один EIDE и один FDD), переходник питания для SATA, планка с девятиконтактным COM-разъемом на заднюю панель и отпечатанная на мелованной бумаге инструкция по инсталляции на семи языках, среди которых русский не значится. Согласно руководству, в комплекте с платой должен поставляться компакт-диск с драйверами и программным обеспечением, но в той коробке, что побывала у меня, CD обнаружен не был. Глаз да глаз нужен за этими тестерами!

Установив плату в корпус и подключив все необходимые компоненты (то есть, помимо процессора и оперативки, жесткий диск и оптический привод), я приступил к установке операционной системы. Инсталляция прошла без сучка без задоринки, я легко вышел в интернет, скачал последнюю версию BIOS и прямо из-под Windows обновил его (в меню появилась парочка новых опций). Работа за собранной системой в течение нескольких суток никаких проблем не выявила, чего, вообще говоря, и следовало ожидать от системы с такой степенью интеграции компонентов. Более того, вопреки моим пессимистическим прогнозам, оказалось, что BIOS материнской платы позволяет менять довольно много системных параметров, таких как тайминги оперативной памяти, частоты работы тактового генератора, соотношение работы различных шин и т. п. И, что самое забавное, с этой малышкой возможен даже небольшой разгон. Зачем его производить - отдельная тема.

Качество выдаваемого встроенным видеоядром изображения остается приемлемым вплоть до 1600 x 1200 @ 85 Гц, то есть его возможностей достаточно для работы в 2D-режиме практически с любым монитором. Что с 3D-производительностью? Применительно к данному чипу о трехмерном режиме лучше вообще не вспоминать, разве что вы играете исключительно в игры четырех-пятилетней давности. Для примера: результат теста 3DMark 2001 SE build 330 - 4490 баллов. Как сказал бы ослик Иа-Иа, "душераздира-а-ающее зрелище".

В общем, несмотря на мой перфекционизм, материнка произвела на меня благоприятное впечатление, порадовала стабильностью и отсутствием явных недоработок. Но если вам необходимо подобрать системную плату с интегрированным видео, то лучше остановиться на GeForce 6100 (как вариант, GeForce 6150) и nForce 430. Более продвинутая микросхема южного моста почти за те же деньги даст вам возможность создания RAID-0+1 и 5, дополнительно предоставит в ваше распоряжение два порта SATA, а также, что гораздо более ценно с практической точки зрения, гигабитный сетевой контроллер и программно-аппаратный брандмауэр. Да и сам процессорный разъем Socket 754 давно отжил свое, и некоторые производители уже анонсировали платы на аналогичном чипсете, но оснащенные разъемом Socket AM2. Вот это будет правильный выбор. UP

Дмитрий Зарубов
tij@mail.ru

Установка кулера

Отдельно скажу пару слов о рамке для кулера, окаймляющей процессорный разъем. Я бы не стал уделять этому стандартному, в общем-то, элементу повышенное внимание, если бы не одно но. Дело в том, что у меня так и не получилось ее демонтировать. "Зачем?" - спросите вы. Ну, в моей домашней системе установлен не боксовый кулер для процессора, а гораздо более эффективный и крупногабаритный, имеющий собственную систему крепления. И, уверен, не у меня одного.

Поначалу я собирался поставить именно эту систему охлаждения. Просто потому, что она оказалась под рукой, но не тут-то было. Как выяснилось, штатная рамка закреплена какими-то очень хитрыми защелками, распертыми изнутри пластиковыми штырьками, так что никак не получается просто сжать эти защелки с обратной стороны платы и вытолкнуть их наружу. Можно, конечно, вовсе срезать их, но это приведет к невозможности использования рамки в дальнейшем. Хорошо, что я в свое время купил процессор именно в боксовом варианте, поэтому у меня под слоями антресольной пыли нашелся-таки штатный кулер, который идеально встал на установленную рамку.

Киберплагины

Гарнитура Icemat Siberia In Ear Headset

О прогеймерской звуковой карте мы совсем недавно писали, на очереди гарнитура с наушниками вставного типа (плагинами). Тоже для профессиональных киберспортсменов, той же компании, с тем же названием – Siberia. И, надо полагать, предназначена она для подключения к той же звуковой карте.

Первое впечатление: длинная. Точнее, у нее очень длинные провода. Очевидно, для того, чтобы их можно было без проблем дотащить до задней стенки ПК, запрятанного в самый дальний и пыльный угол. С одной стороны, при подключении к той же Siberia излишки проводов будут постоянно путаться, образовывая "бороды". Распутывать их – сомнительное удовольствие. С другой стороны, провода можно и укоротить, если отказаться от блока с регулятором громкости. Все с той же карточкой Siberia USB он вряд ли понадобится.

В коробку с гарнитурой добрые производители положили дополнительные вкладыши: одни – точно такие же, как штатные (смотрите на фото), другие – тройные, более длинные.



Из всего комплекта они лучшие с точки зрения шумоизоляции, но все равно сильного впечатления на меня не произвели. Если сравнивать гарнитуру Siberia с теми плагинами, которые принимали участие в недавно проведенном тесте наушников, шумоизоляция средненькая. А между тем для прогеймерских "ушей" этот параметр является критически важным: в клубах обыкновенно бывает шумно, и просачивающиеся снаружи звуки забивают еле слышимые шаги противника, бегающего на другом конце карты.

Впрочем, шумоизоляция еще полбеды. В процессе тестирования этого слухо-говорильного аппарата замечательный микрофончик гарнитуры с отличной чувствительностью и, похоже, круговой диаграммой направленности позволил мне отлично слышать не только звуки, раздававшиеся в комнате, но и разговоры в коридоре. Без него, кстати, они были бы не так хорошо различимы. И это, между прочим, когда уровень сигнала звуковой карты был вывернут на максимум! А чувствительность микрофона, к сожалению, не регулируется: ни на Siberia USB, ни на блоке управления гарнитурой.

По поводу музыкальных способностей карточки иллюзий испытывать определенно не стоит. На максимальной громкости (а на меньшей карту не имеет смысла слушать: врубив музыку на полную, я мог разобрать, что говорит сидящий в метре от меня Мазур) карта искажает даже средние частоты: голоса, звучание подавляющего большинства инструментов… В целом же физическое отключение микрофона позволяет улучшить ситуацию, но не значительно.

В общем и целом гарнитура очень сильно напоминает изделия за 300–450 рублей, кои в изобилии встречаются на Савеловском рынке, – если говорить о наушниках. Что касается микрофона… С одной стороны, он хорош высокой чувствительностью, с другой – именно это и является его недостатком вкупе с круговой диаграммой направленности. Микрофон у такого устройства, по-хорошему, должен ловить звук, идущий строго с одного направления, а не со всех сторон. Небольшой размер наушников, по идее, должен быть определенным плюсом, но объемные мотки проводов, которые к тому же периодически запутываются… В общем, гарнитура Icemat In Ear Headset представляет собой равноценную альтернативу ширпотребу обычному, а как некое специальное киберспортивное изделие она не катит. Либо мы с ней друг друга не поняли. UP

Александр Енин
iney@veneto.ru

Icemat Siberia In Ear Headset

Характеристики
Цена: $55 • Рабочий диапазон наушников: 30 Гц - 24 кГц • Рабочий диапазон микрофона: 80 Гц - 15 кГц • Импеданс наушников: 16 Ом • Импеданс микрофона: 2 кОм • Звуковое давление: 90 дБ (@ 1 В @ 1 кГц) • Длина шнура: 1,0 м + 1,8 м

Подробности
www.icemat.com

Благодарность
Устройство предоставлено компанией "Графитек" (www.grafitec.ru, 785-2851).

О звуковых картах для киберспорта

Недавно мы опубликовали заметку о карте Icemat Siberia, оставив за скобками некоторые важные моменты. Что требуется от игрового аудиотракта? Очевидно, необходимо, чтобы все его устройства обеспечивали хороший динамический диапазон (должны быть слышны шаги противника, находящегося даже очень далеко от игрока), а также железо должно давать геймеру возможность определять местоположение врага хотя бы приблизительно: справа, слева, сзади, этажом выше или ниже.
Если с первым требованием все понятно (карта должна иметь очень низкий уровень шумов при наличии полезного сигнала, а наушникам нужны хороший запас по уровню неискаженной громкости и высокая чувствительность), то со вторым, казалось бы, непреодолимая проблема. Общеизвестно, что наушники не могут обеспечить хорошую передачу панорамы и нормально локализовать источник сигнала.
Однако на самом деле это все справедливо только для воспроизведения обычных стереофонических записей. А в природе существуют и бинауральные записи, сделанные как раз в расчете на то, что их будут слушать в наушниках. Есть и такие замечательные штуки, как бинауральные процессоры: они позволяют преобразовать обычный сигнал, предназначенный для колонок, так, чтобы добиться четкой локализации звука в головных телефонах.
Соответственно, идеальная карточка, как мне кажется, должна быть маленькой, нетребовательной и оснащенной аппаратным бинауральным процессором (софт в клубе ставить не позволят), а также, по-хорошему, компрессором, усиливающим тихие звуки и подтягивающим их к более громким. Таким образом, можно будет использовать относительно недорогие средненькие наушники и не разоряться на ЦАП для карты с широченным динамическим диапазоном.

Красноглазая зверушка

Мышь Oklick 323 M MRL

Компьютерную мышку, как и всякую незамысловатую вещь, можно использовать по-разному. Можно, размахивая ею, как моргенштерном, крушить врагов народа, но есть риск вдребезги разбить тонкое буржуйское приспособление о дубовые головы неверных, чуть что – и продажная душонка девайса отлетает куда-нибудь в Силиконовую долину. Есть и другие варианты – попытаться повеситься на коротеньком мышином хвостике или просто нацепить тушку грызуна на шею. Чем не украшение?

Но это удел неграмотных дикарей, которые не знают, что мышка – это совершенно фантастическое приспособление для умозрительного киберсекса, тот орган ПК, держась за который продвинутый и изощренный в цифровых удовольствиях юзверь при необходимости заставит даже самую обычную персоналку делать все, что он ни пожелает. Не знаю, как другие, а я обычно с помощью мышки рисую. (Да, есть такое утонченное извращение.)

Наверное, мною движет подсознательное стремление к консерватизму: в топку, в топку планшеты, сенсорные экраны и прочее мракобесие! Традиционная художественная манера еще не изжила себя. Рисование – это процесс творческий, а все творчество, как говаривал один забугорный товарищ, лишь сублимация. Что ж, посмотрим, если после попыток что-нибудь нарисовать с помощью этой подруги у меня не разовьется хронический невроз, то можно будет смело сказать, что моя подопечная прошла тест.

Итак, прямо из редакции я привез ее к себе домой. Волновался, поэтому не сразу сумел снять с нее цветастую упаковку. Она же, напротив, оставалась спокойной, даже отрешенной. Привыкла, видать, к рукам тестеров. Так ведь и будет она ходить по этим самым холодным, ко всему привыкшим лапам, пока не устареет и не окажется на свалке истории. Но не будем о грустном, незачем портить такой великолепный пир духа кухонной философией.

Итак, новая картинка открыта, мышь готова повиноваться малейшему движению моей кисти. Инженеры умудрились запихнуть в манипулятор сенсор с разрешением 1200 dpi. Лично мне не совсем понятно, куда такая прыть: подобный монстр засечет любое дрожание руки и довольно-таки точно отобразит его на мониторе. Но ведь многим работникам "Кварка" и "Фотошопа" импонируют высокочувствительные мышиные натуры. У нашего верстальщика даже специальное слово есть – "верстальное чутье". И геймеры любят, чтоб dpi побольше было. И прицел ходит более плавно, и на ускорение мышь реагирует адекватнее.

Но не всякому приверженцу самых модных атрибутов виртуальной реальности эта мышка подойдет: кнопок, на лету регулирующих разрешение девайсины, не обнаружилось. Между тем эту простую и незатейливую фишку успели полюбить многие игроки, и вроде бы даже у прогеймеров она в чести. Но не все коту Масленица, и без двух лишних кнопок как-нибудь уж заместит электронного врага. На то он, в конце концов, и профессионал, работа у него такая.



На сайте производитель утверждает, что эта 323MMRL – одна из самых продвинутых мышей в плане дизайна. И поспорить с ним трудно. Очень понравилось мне решение, благодаря которому скрыты дополнительные кнопки: пластмасса корпуса просто переходит в них, прогибаясь при нажатии. К нижней кромке корпуса приклеена пластмасска под хром, которую производители считают главной фишкой манипулятора.

И зря. На мой взгляд, смотрится довольно-таки дешево, будь хром настоящим – другое дело. Какое-то время мне пришлось привыкать к 323MMRL – она ведь невелика. Но это дело вкуса. Кому-то нравятся миниатюрные формы, поскольку над ними, опять-таки по Фрейду, легче получить власть, есть и те, кто привык к большим, рембрандтовских очертаний, плошкам, на которых рука вольготно лежит. К слову, существует три разновидности этой мышки, разных размеров, просто нам на тест привезли самую маленькую из них.

Вернемся к тестированию. Мышка точно следовала командам, курсор безукоризненно подчинялся моей воле. Линии выходили четкие, добротные, без чахоточных загибов и горбов, хотя по ходу тестирования наша гонконгская гостья ползала не только по коврику, но и по деревянному полированному столу, по стене и даже по коленке. Разницы в работе на различных поверхностях практически не было. Видимо, сказывается большой запас точности: для монитора, с которым тестировалась девайсина, по моим ощущениям, достаточно и 800 dpi.

Основную программу наша подопечная выполнила блестяще, теперь немного поизвращаемся. Для начала посмотрим, как она поведет себя в режиме сенсорного экрана. Это отечественное изобретение: с помощью обычной мышки из самого заурядного монитора можно сделать малобюджетный сенсорный экран. И вот каким способом: мышка прикладывается к монитору и... Ну, понятно, да? При определенных настройках скорости курсор должен неотвязно сопровождать ее по экрану. Итак, под недоуменные взгляды зрителей прикладываю манипулятор к дисплею... Отлично! Все движения переданы точно, несмотря на то что светящийся и мерцающий монитор все же не лучшая поверхность для мышки.

Потом я клал ее на лазерный диск, на коленку и даже на попавшийся под руку портрет Карла Маркса. Даже обидно немного: не писать же, что мышка работает на любых поверхностях! И все-таки моя взяла: она сдалась, когда под коврик было приспособлено зеркало.

Ну, пора подводить итоги. Хорошая, эффективная, стильная девайсина. Но все равно – дитя капитализма, а не наша родная, постсоветская, и этого достаточно для классовой ненависти. Так что с необходимыми мантрами принесу ее в жертву у ближайшего памятника Ленину. UP

Зоберн-младший
soso@realmail.ru

Oklick 323 M MRL

Характеристики

Цена: $11 • Интерфейс: USB, PS/2, combo • Тип: оптическая • Скорость считывания: 1500 Гц • Длина провода: 1,5 м • Разрешение сенсора: 1200 dpi

Подробности

www.oklick.ru

Благодарность

Устройство предоставлено компанией MERLION (www.merlion.ru).

Почти зеркалка

Обзор цифрового фотоаппарата Olympus E-330 kit

Если сферического читателя UPgrade в вакууме (ну, в смысле – безотносительно пола, возраста и регалий) спросить: "Какой марки был ваш первый цифровой фотоаппарат?" – с большой вероятностью он ответит: "Olympus". Действительно, фотоаппараты этой марки некогда были ужасно популярны в среде начинающих, да и не только начинающих любителей. Однако, когда речь заходит о камерах уровнем повыше, то есть о зеркалках начального уровня, об Olympus вспоминают нечасто. То ли дело религиозная война между обладателями техники Nikon и Canon! Нет, конечно, попавший случайно на поле боя любитель фотоаппаратов другой компании тоже получит по шапке, но ряды никонистов, кэнонистов и прочих пентаксистов в этой войне куда более широки и крепки, чем боевые порядки воюющих в формате 4:3.

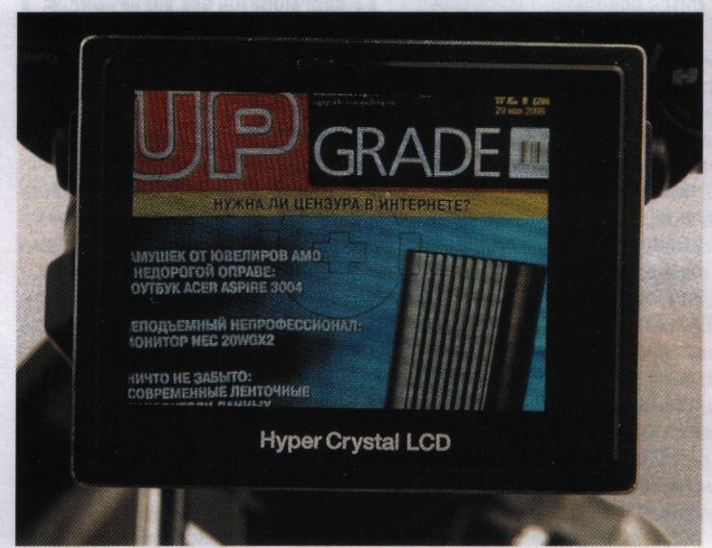
Это, собственно, главное отличие зеркалки E-330 от того же 350D. Обычные фотоаппараты имеют сенсор со стандартными "пленочными" пропорциями – 3:2. Между тем Olympus продвигает формат 4:3, нестандартный, но больше подходящий для цифровых устройств отображения: принтеров, мониторов и проекторов, работающих, как правило, с картинкой тех же пропорций.

Однако это далеко не единственное отличие E-330 от других зеркалок. Я уже упоминал о ней в репортаже с выставки "Фотофорум", но не грех и повториться: это зеркалка с возможностью использования дисплея в качестве видоискателя. Идея давно витает в воздухе, не реализуют ее, очевидно, из маркетинговых соображений, однако Olympus решилась. Визирование по дисплею стало возможным благодаря применению двух разных сенсоров: основного 7,5-мегапиксельного (размер – 17,3 x 13,0 мм) и небольшого дополнительного, расположенного, тем не менее, на оптической оси объектива. Особенность видоискателя Porro, которым снабжен аппарат, в том, что одно из зеркал в общей системе полупрозрачное и часть света может уходить на расположенную за ним вторичную матрицу. Это решение, разумеется, снижает яркость видоискателей, оптического и цифрового, однако имеет и преимущества. Визировать по дисплею иногда действительно очень удобно. Например, съемка обычной зеркалкой в положении "глазами кошки" (камера находится на расстоянии 10–15 см от земли) сопряжена с определенными трудностями, особенно холодной и мокрой весной. С дисплеем же проблем меньше.

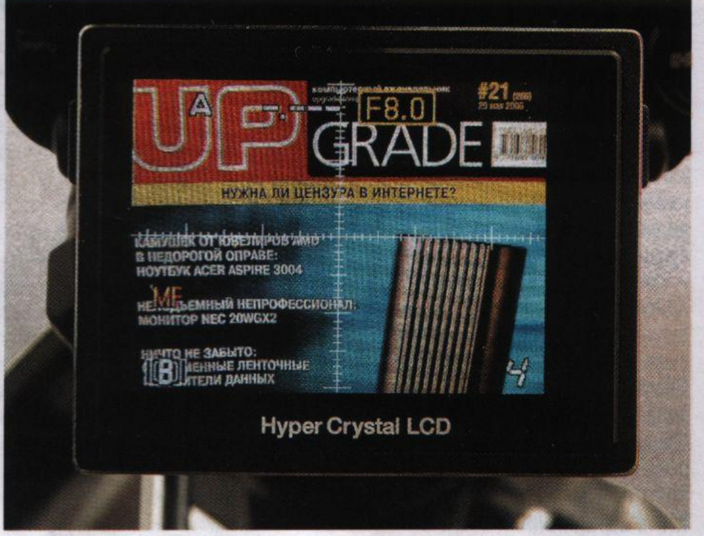
Но это не единственная конструкционная особенность видоискателя. На дисплей изображение может передаваться из двух источников: с маленькой дополнительной матрицы и с основного сенсора. В первом режиме поле зрения составляет 92%, зато сохраняются все возможности фокусировки. Если же вы выведете на экран изображение с основного сенсора, подняв, вернее, уведя в сторону зеркало, то автофокусировка работать не будет, зато площадь поля зрения достигнет 100% площади кадра. Это, думаю, оценят многие фотографы. За такие возможности, правда, приходится платить не только автофокусировкой, а чем именно, обсудим позже, когда дойдем до практического использования камеры.

У Olympus существует куча комплектаций, и у вас есть возможность купить их камеру с одним объективом, с двумя объективами и чехлом, с тремя объективами и множеством аксессуаров, в том числе для подводной съемки. Мне досталась E-330 в классической комплектации kit – с одним объективом. Помимо него, в коробке были обнаружены: зарядное устройство, ремень, инструкция, диски – в общем, все как обычно. После подсоединения объектива к камере выяснилось, что она увесистая, уж точно потяжелее моего 350D. Однако с эргономикой проблем нет, хотя расположение органов управления немного странное для человека с опытом эксплуатации других камер. Кажется, все есть, но не там, где думаешь. Привычка, что ж поделаешь. Диск управления оказывается под большим пальцем, спусковая кнопка – под указательным, там же – кнопка для настройки экспокоррекции и перехода между параметрами экспопары в ручном режиме. Включатель (слово, на мой взгляд, более позитивное, чем "выключатель") – справа от диска изменения режимов. Джойстик на месте. Кнопки для выбора режима работы видоискателя и включения Live View – над дисплеем. Там же – ого! – находится рычажок, приводящий в движение механическую шторку, которая закрывает видоискатель. Такую штуку я видел только на какой-то очень серьезной камере.

Аппарат совместим с картами двух типов – со стандартными CompactFlash и xD-picture. И те и другие помещаются за не имеющую специального блокиратора защелкивающуюся шторку, кото-



Режим Live View A. Обратите внимание на поле зрения.



Live View B, информация снимается с основной матрицы. Видно 100% кадра.

рая, правда, снабжена сигнализацией: если открыть отсек, на экране появится надпись и снимать будет нельзя. Пару раз эта особенность E-330 вместе с небыстрым стартом камеры сослужили мне дурную службу: видишь сценку, включаешь фотоаппарат, мучительно ждешь полторы секунды и... – бац! – Card Cover Opened, и еще секунда на защелкивание шторки.

А старт у камеры и правда небыстрый. М-да. Фирменная примочка – ультразвуковая чистка матрицы, технология Dust Reduction, – срабатывает каждый раз и съедает 1,6 с. Ужасный результат для зеркалки, которая просто обязана быть оперативной.

Пара слов о штатном объективе и вообще об оптике. Аппарат комплектуется линзой ZUIKO DIGITAL 14-45 / f:3,5-5,6. И – в переводе на эквивалентные значения (кроп-фактор матрицы – 2x): перед нами линза с фокусными расстояниями 28–90 мм. Мылит ли объектив? Да, мылит. Искажает? Конечно, но качество штатной оптики у недорогих зеркалок, мне кажется, бессмысленно обсуждать в принципе, о какой бы марке камер ни шла речь. Фокусировка тоже отнюдь не бесшумная, да и, в общем-то, не быстрая. Хорошо, что передняя линза неподвижна. Аппарат совместим со всей оптикой линейки ZUIKO Digital 4/3 и имеет соответствующий байонет, фигурирующий в официальных характеристиках как "байонет 4/3". Объективы найти можно. Кроме того, повторюсь, есть разные варианты комплектации аппарата, в том числе с очень неплохими объективами, если судить по их характеристикам и цене.



Лезем в меню. Есть русский его вариант, но, переключившись на свой родной язык, я тут же вернулся к родному языку англичан и выходцев из Англии. Как вам пункт "Впечатляющ. режим", который по-английски почему-то называется Gradation?

А в целом меню отличное. Много настроек, есть очень специфические, но полезные. Не хотите ли, скажем, настроить баланс белого в градусах? Время работы спускового таймера – либо 2 с, либо 12 с (очень не хватает режима "Две секунды" аппаратам Canon, но оно и понятно: это способ побудить пользователя купить фирменный пультик дистанционного управления), но, кроме того, имеется функция "Антишок": между "поднятием" зеркала и срабатыванием затвора делается задержка в 1–30 с по выбору пользователя. Можно даже задать двухсекундную задержку при нажатии на кнопку ПДУ (видимо, чтобы успеть спрятать сам пульт). Много режимов экспозамера: три стандартных варианта, да к тому же есть возможность делать экспозамер по темным и светлым зонам. Отличная функция для тех, кто не понимает, как работает экспонометр и что он меряет. Плюс она позволяет нормально снимать контрастные объекты. Много настроек автофокуса, и в частности есть любопытные режимы слежения. Чувствительность матрицы ненамеренно не поднимешь до чрезвычайно шумных значений: максимум – до 800 ед. ISO, и все, что выше (до 1600 ед.), появляется только после активации специальной опции.

В общем, грамотное меню, жаль только, что некоторые параметры спрятаны далеко-далеко, в самых дебрях.

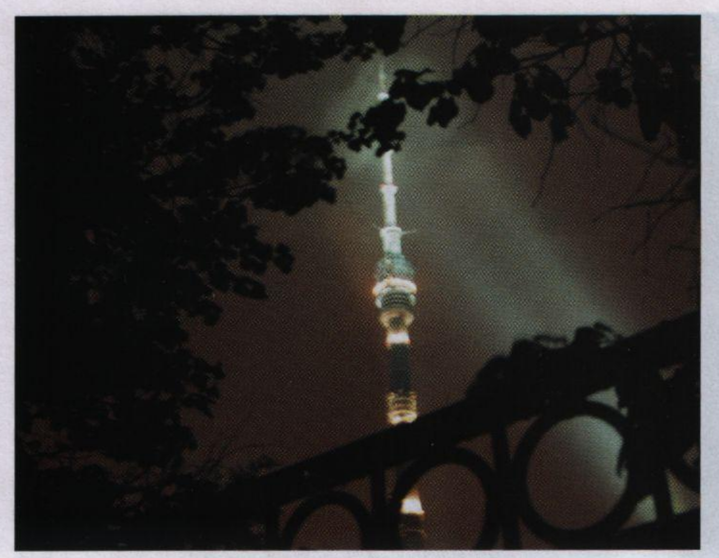
Начав испытания, я сразу "оценил" неяркий видоискатель, который решительно невозможно использовать при съемке в сумерках и в темноте. Просто ничего не видно. Увы, полупрозрачное зеркало не усиливает световой поток, а лишь делит его, поглощая часть света, так что это неизбежная плата за Live View. Сам



1600 ед. ISO дает средний результат. Но снимать все-таки можно.



На 800 ед. ISO шумы есть, но их немного. Правда, этого все равно не видно.



А вы знали, что Останкинская башня качается от ветра?



"Красивый рассвет" получился туманным. Увы...

дисплей яркий, но по-настоящему оценить это можно только при просмотре отснятого или в режиме B, когда картинка транслируется с основного сенсора. В режиме A изображение страшно тусклое. Режим B, при всех своих достоинствах, лишает фотографа как автофокусировки, так и информации о параметрах снимка. Экспозамер работает, но информация на дисплей не выводится, и вы вынуждены либо снимать в ручном режиме, либо полагаться на камеру и производить при необходимости экспокоррекцию. Зато, конечно, 100% площади кадра (да еще на таком дисплее) – отличная приманка для любителей фотографии определенных жанров. Только вот ручной фокус навести довольно сложно: дисплей хоть и имеет приличные размеры (диагональ – 2,5") и яркость, но все же остается маленьким дисплеем камеры. Между прочим, он почему-то не умеет поворачиваться, хотя угол вертикального наклона изменять можно (правда, вниз – лишь до 45°). Какое-то половинчатое решение: раз уж есть возможность визировать по дисплею, надо делать его полностью подвижным. Впрочем, надо признать, что возможность наклона куда важнее, бог с ним, с поворотом.

Чувствительность матрицы правильно ограничили "по умолчанию". Уровень шумов довольно низок при 400 ед. ISO, а вот 800 ед. ISO лучше без особой необходимости не выставлять: алгоритм шумоподавления сильно смягчает картинку. На 1600 ед. ISO снимать не стоит вовсе, на 1000 ед. (изменение чувствительности с шагом 1/3 ступени) – почти как на 800 ед., только картинка еще менее резкая. Длинный конец объектива тоже лучше особо не напрягать, искажений больше чем достаточно. Зато довольно точно работает экспозамер, да и баланс белого не мажет.

Пожалуй, отойду от классической структуры "статьи про фотоаппарат" – опишу свои личные впечатления от общения с камерой и расскажу, что мне понравилось, а что не очень.

Итак, я оценил емкость батареи. Сами понимаете, в каком режиме я поначалу эксплуатировал камеру. Был и Live View A, и долгое разглядывание кадра в режиме B, и вспышка включалась... В общем, нормальный ознакомительный режим. Так вот, в этом режиме батареи хватило на две с половиной сотни снимков. Если не использовать дисплей вовсе и пореже включать-выключать аппарат, сотен шесть снимков от одной зарядки вам гарантировано.

Но я не в восторге от того, что нет служебного дисплея. Основной экран – отличная штука, да и в видоискателе отображается достаточно информации, даже экспонометр есть, пусть и цифровой, а не привычная аналоговая шкала, однако служебного экранчика всетаки не хватает, к тому же энергии он ест меньше.

С производительностью у аппарата все в порядке. Стандартные три кадра в секунду, но если не предъявлять слишком высоких требований к качеству JPEG и согласиться на некоторое его снижение, то можно делать непрерывные серии кадров с такой скоростью. Однако оперативной камеру не назовешь: затягивающийся старт меня сильно расстроил. Утешает лишь осознание того факта, что за этот период матрица успевает очиститься.

Разумеется, я рад наличию режима Live View B, когда картинка идет с основной матрицы. И мне даже наплевать на то, что в этом режиме затвор срабатывает не мгновенно, а с секундной задержкой и что нет автофокусировки. Однако основной видоискатель мог бы быть и поярче, к тому же, если уж придираться до конца, 92% охвата – это даже не 90% у моего 350D.

Точность автофокусировки при достаточном освещении на уровне, подтверждаю. Однако фокусировка производится только по трем точкам, да и медленная она... Плюс шумит здорово. А с ручным фокусом просто беда: через видоискатель его наводить трудно, потому что мало света, на дисплее это тоже сложная задача, особенно при макросъемке. А автофокус при недостатке света или вообще не работает, или работает, но фокусируется секунды три.

Настроек режимов работы вспышки много, но мне не понравилось, что ей же, если что, подсвечивается фокус.

Вообще же количество настроек впечатляет. И функциональность у камеры отличная. Режим "Антишок" (предварительный подъем зеркала) я оцениваю очень высоко, да и тонкие регулировки баланса белого нелишние. Аппарат умеет выводить на дисплей различные сетки и линейки, что сильно помогает начинающему фотографу. Доступен брекетинг по всему, чему вам угодно, даже по фокусу. Затвор умеет отрабатывать короткие (от 1/4000 с) и очень длительные выдержки (и 60 с для него не проблема), и хотя он издает громкие звуки, это не сильно мешает.

Цветопередача и качество снимков на уровне, но только до тех пор, пока чувствительность невысока. Фотографии, сделанные в режиме 200 ед. ISO на коротком конце объектива и с нормальной (5,6–8,0) диафрагмой, выглядят отлично, и мне очень понравилось, как Olympus E-330 "рисует" картинку. Однако, если снимать приходится в сумерках и вообще при недостаточном освещении, то есть если чувствительность надо задирать, лучше взять тот же Canon 350D: шумов будет меньше, и они будут более предсказуемы и устраняемы. Впрочем, для съемки в полутьме камера вообще плохо подходит, хотя бы из-за своей конструкции и яркости видоискателя. Не подойдет она и любителям уличных сценок – из-за низкой оперативности. Зато любители снимать пейзажи и макро будут от нее в восторге.

Но это, по большому счету, придирки. Можно приноровиться ко всему. А у самой идеи визирования по дисплею определенно найдутся сторонники, да и, думаю, попытки других компаний сделать нечто подобное (а такое уже было: существуют аппараты, способные выдавать на дисплей изображение с основного сенсора, но, во-первых, только черно-белое, а во-вторых, только на десяток секунд) рано или поздно увенчаются успехом. Цены на Olympus E-330 kit начинаются от $1000, а комплект Double Kit (body + объектив ZUIKO DIGITAL 14–45 мм + объектив 40–150 мм / f:3,5–4,5) можно купить за $1150. На мой взгляд, приобретение Double Kit

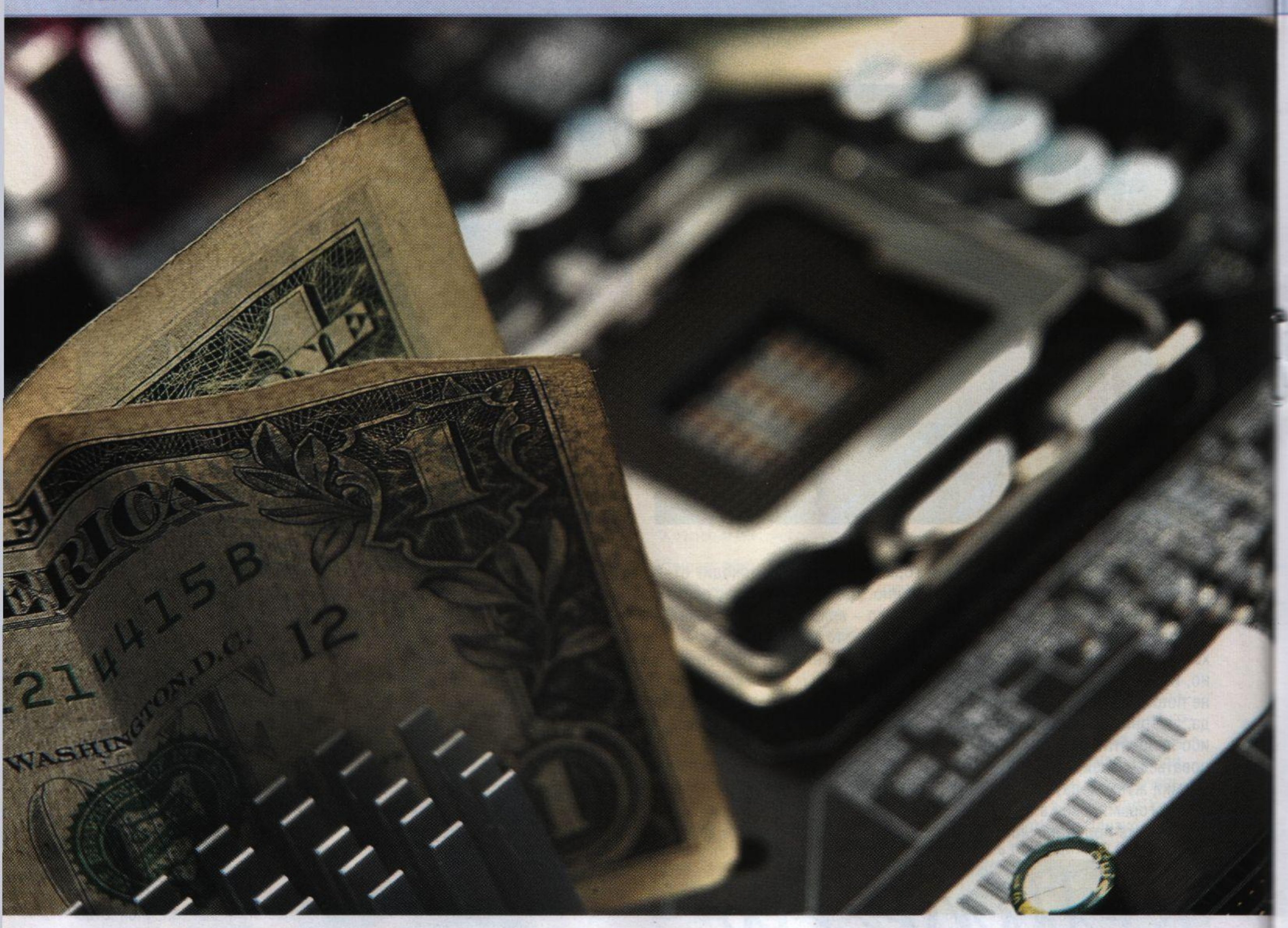

Жизнь глазами мыши. Наклонный дисплей сильно помогает.


Пример черно-белой съемки. Olympus E-330 хорошо это умеет.

оправданно и даже более разумно, чем покупка обычного kit. Вам останется лишь обзавестись фотовспышкой – и снимайте что хотите. Хотя вспышка, возможно, и не нужна: все равно я бы не пошел с таким аппаратом туда, где она может понадобиться, ибо непонятно, как там фокусироваться и визировать. А для съемки жучков-паучков, деревьев с горами, себя в кругу семьи и даже лодки вон там, на горизонте, камера подходит отлично. Для чего-то более серьезного – вряд ли: профессионалы и те, кто себя таковым считает, воспринимают революционность в штыки. Камера революционная, и в этом ее слабость для одних и сила для других. Камера не без недостатков, но думаю, что за визирование по дисплею можно многое ей простить. И надо отдать должное инженерам Olympus: это действительно первый подобный фотоаппарат в мире. Даже его нельзя назвать неудачным. А что же будет дальше?

Кстати, сенсор формата 4:3 совершенно не мешает. Если очень уж хочется, можно чуть обрезать кадр в редакторе, однако разрешение 800 x 600 точек действительно куда более естественно для монитора, чем 800 x 533 точки. А мы говорим все-таки о цифровой технике. Слышали, Canon прекращает выпуск пленочных фотоаппаратов? Так что пленке конец, и, может быть, скоро та же участь постигнет "пленочные" форматы и соотношения… но что-то я в философию ударился, пойду лучше спать, на часах 4:30. Хотя зачем? Грядет красивый рассвет, надо бы его сфотографировать. Где тут был тестовый Olympus E-330? **UP**

Сергей Бучин
sb@veneto.ru



Недорогие многоножки

Тест-обзор недорогих плат с разъемом LGA 775

Редактор у нас нынче увлекся обзорами недорогих железок. Только я закончил тестировать материнки с Socket 939, как он приволок мне ворох плат, на сей раз – для процессоров LGA 775. А ведь действительно, Socket 478 неактуален, а сверхсовременные LGA-платы стоят чересчур дорого. Что же купить небогатому юзеру? Слышу я, слышу крики с галерки: "Athlon, только Athlon!" Ну а если человек не хочет покупать систему с процессором AMD и предпочитает продукции этой уважаемой компании решения от Intel, тогда что? Копить или брать кредит?

В общем, встречайте. Плат много, и мы не станем рассматривать их в алфавитном порядке: что подвезли, то и тестирую. В первую партию попали платы от Chaintech, Gigabyte и MSI. С них и начнем.

Кстати, на резонный вопрос: "Почему в тесте плат с Socket 939 не было ASUS и WinFast?" – у меня есть железобетонный ответ: "Да потому, что представительства не предоставили нам семплы, да и магазины отказались это делать". Видать, у представительств больше нет задачи продавать вчерашние платы. Ну да ладно, в этом тесте и ASUS, и Foxconn участие примут, непонятно только, в какой из его трех, а то и четырех частей. Но не в первой, это к гадалке не ходи.

Chaintech Zenith VE V915P

Самое главное, о чем вы, наверное, уже слышали, – компания Chaintech прекращает выпуск материнских плат, зато начинает делать оперативную память. Не будучи топ-менеджером Chaintech, затрудняюсь оценивать как причины, так и последствия такого решения, однако подозреваю, что спустя какое-то время проданные компанией материнки останутся без поддержки. Правда, в Chaintech обещают, что такого ни в коем случае не произойдет. Ладно, поживем – увидим, что зря гадать-то. Тем не менее из-за этой новости платы компании становятся чуть менее привлекательной покупкой, чем могли бы быть, не прекрати Chaintech выпуск материнок. Однако, как уже говорилось, руководству виднее. Вряд ли Chaintech решила просто так покончить со своим основным бизнесом, благодаря которому она получила известность на рынке настольных ПК.

Серия Zenith VE (Zenith Value Edition) – это смесь горького со сладким, high-end с недорогими решениями. Есть же специальная серия Summit, так нет, будем выдумывать всякие варианты наподобие "круто для бедных".

В коробке – два шнура SATA с переходниками питания, два шлейфа (FDD и UDMA), заглушка, инструкция и два диска с

драйверами. Да уж, точно Value Edition… Да и сама плата соответствует. Черный текстолит, черные, синие и белые слоты, достаточно строгий вид – вот и все, что осталось от Zenith. А дальше – сплошное VE.

Построена плата, как вы, наверное, догадались по ее названию, на чипсете i915P, самом первом наборе логики с поддержкой PCI Express и LGA 775. Еще этот набор логики хорош тем, что позволяет разводить на плате как DDR-слоты, так и разъемы под более современную память DDR2. На этой материнке установлены слоты DDR – четыре штуки. Соответственно, поддерживается до 4 Гбайт памяти DDR400.

Огрехов разводки немного. Рекомендую сразу заменить радиатор чипсета чем-нибудь более серьезным или, по крайней мере, удалить ту нежно-розовую жвачку, которую по недоразумению посчитали термоинтерфейсом. О взаимной нелюбви видеокарты и памяти было сказано много. Как и о недостаточно понятных подписях к коннекторам на материнке. Плата черно-белая, и надписи хорошо различимы, но правильно подключить коннекторы без мануала крайне тяжело. На этом недостатки заканчиваются.

Элементы и разъемы расположены так, что ничто ничему не мешает, вентиляторных коннекторов достаточно, и расположены они в нужных местах, подсоединять накопители, питание и прочую периферию легко. Есть нераспаянные контроллеры и элементы (тяжелое наследство VE). В частности, не хватает RAID-контроллера и соответствующих выходов, не распаян коннектор для подключения GAME-порта, нет второй сетевой микросхемы (или это место для контроллера FireWire?)… Зато есть микросхема Marvell 88E-8001 (гигабитная сеть) и звуковой кодек ALC880. На задней панели – порты LPT, COM, PS/2, а также четыре порта USB, сетевой разъем и шесть звуковых коннекторов. Второго COM-порта нет, будьте внимательны!

В BIOS материнки нет ничего, на чем останавливался бы взгляд. Настраиваются четыре тайминга памяти. Оверклокерские возможности неплохие: можно повышать частоту шины процессора, фиксировать (и наращивать) частоты PCI и PCI Express, изменять напряжения питания процессора, памяти и северного моста. И все бы хорошо, но разгоняется плата плохо. Достоверно известно, что имеющийся у нас P4 3,4 ГГц легко гонится до 4,0 ГГц. Эта материнка смогла поднять его рабочую частоту лишь до 3,7 ГГц.

Тем не менее это неплохая покупка за $85. Ничего лишнего, но почти все нужное.

Gigabyte 8I865GM-775

Небольшая платка от Gigabyte, построенная на чипсете прошлого поколения. Вряд ли i865G сегодня актуален. Тем не менее плата имеет разъем LGA 775 и попадает в нужную нам ценовую категорию (до $120), так что мы все равно ее опишем.

В коробке – необходимый минимум аксессуаров, даже меньше: шнур SATA положили, а переходник питания – нет. А так – комплектация стандартная.

Плата имеет форм-фактор mATX, так что рекордов производительности, оверклокинга и функциональности от нее ждать не приходится. Чипсет i865G, на котором материнка построена, не поддерживает PCI Express, и на ней размещен светло-зеленый AGP-слот. Никуда не делась встроенная графика – это же G-версия чипсета. Имеются и три слота PCI.

Небольшая площадь платы сильно ограничивала конструкторов, и элементы расположены довольно тесно. В частности, радиатор чипсета установлен очень близко к слоту AGP и будет подогревать и без того горячую видяху. Слоты памяти заблокируются, как только в AGP-разъем вставят карточку. Вентиляторных коннекторов всего два, один из них – четырехконтактный процессорный. Южный мост не прикрыт вообще ничем, в дальнем углу теснятся разъемы, и они, увы, мешают сборщику. Хорошо хоть, что подписи к коннекторам передней панели понятные.

На плате есть место под FireWire-контроллер от Texas Instruments, но самого контроллера нет. Отсутствуют и соответствующие коннекторы. Распаяны гигабитный сетевой контроллер Marvell 88E8001 и звуковой кодек AD1888 (звучит, кстати, так себе, по словам людей со слухом). Используется нестандартный чип мониторинга – SMSC LPC47M997, который отказалась понимать программа MBM.

На задней панели есть стандартный набор старых портов, плюс выход D-Sub, четыре разъема USB, сетевой разъем и всего три звуковых коннектора. Негусто. BIOS под стать задней панели. В разделе, который почему-то называется Frequency / Voltage Control, нет ни одной опции для работы с напряжением. Да и вообще там всего две опции – CPU Clock Ratio и Memory Frequency. То есть оверклокинг практически отсутствует. Настройки таймингов памяти я также не нашел. В общем, пустая плата, только и всего. Работает, правда, более или менее стабильно, выявить глюки мне не удалось. Но она безнадежно устарела, так что рекомендую найти 80 долларам США лучшее применение.

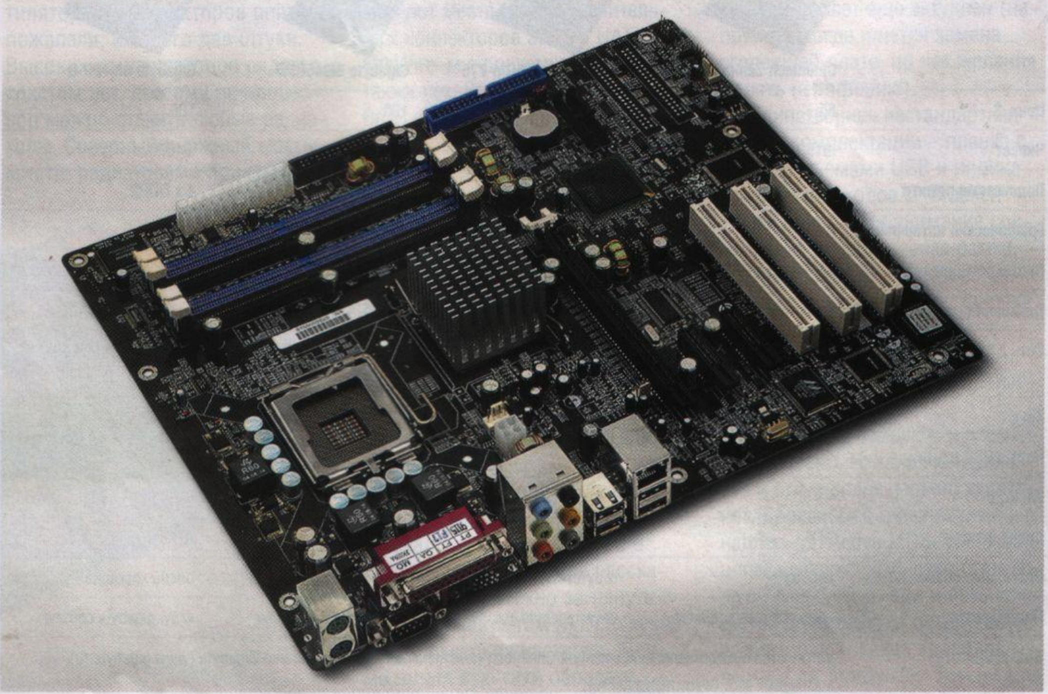
Gigabyte 8I945GMF

Тоже плата формата mATX, но современная, на чипсете i945G. Очень похожа на предыдущую, но – разные поколения. Посмотрим же, что изменилось со времен i865G.

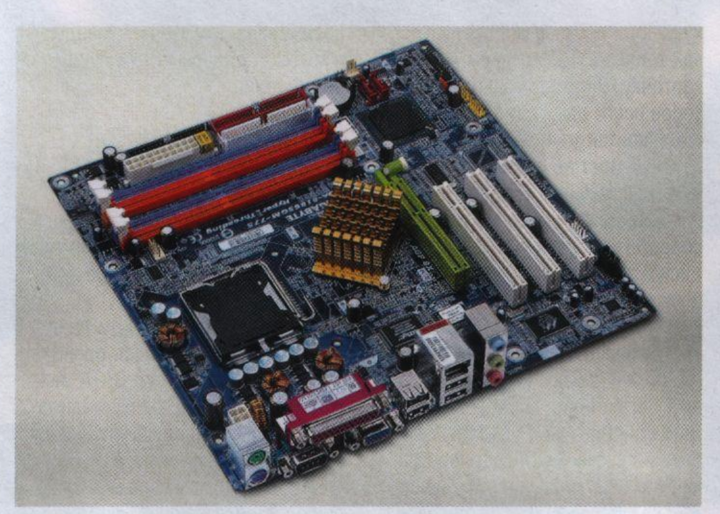
Во всяком случае, комплектация материнки осталась прежней. Опять один шнур SATA, несмотря на то что самих каналов SATA вдвое больше. Опять необходимый минимум.

При первом взгляде на материнку становится ясно: элементов стало больше, размещены они еще более тесно, и конфликтов не избежать. Радиатор северного моста опять-таки расположен рядом с графическим портом (правда, это PEG), слоты памяти блокируются вставленной в слот видеокартой… Вентиляторных коннекторов снова пожалели, коннекторы передней панели в разные цвета не раскрасили. Южный мост сам по себе, радиатора на нем по-прежнему нет.

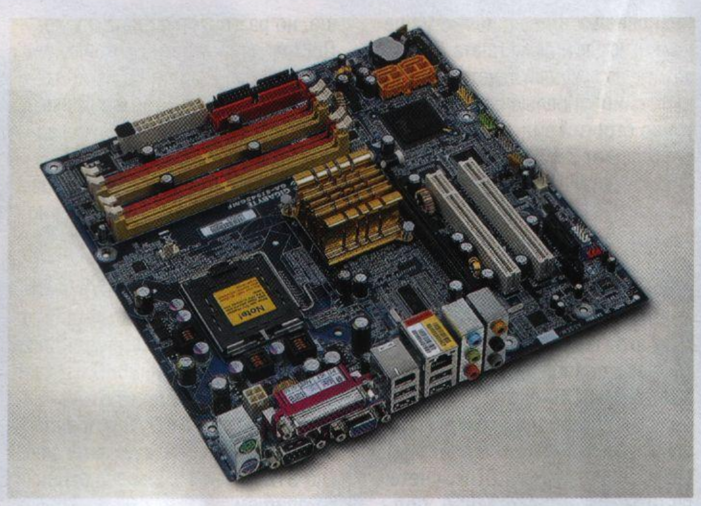
Слотов расширения всего три штуки, не считая PEG: один слот PCI Express x1 и два PCI-разъема. Есть четыре SATA- и один UATA-канал. Не распаяна вторая микросхема BIOS, хотя место под нее предусмотрено. Зато присутствует FireWire-контроллер TSB34AB, обеспечивающий два порта IEEE 1394. Также есть сетевой контроллер Marvell 88E8053



Chaintech Zenith VE V915P



Gigabyte 8I865GM-775



Gigabyte 8I945GMF

(1 Гбит/с), звуковой кодек ALC882 (шесть каналов, да!)... да и все, пожалуй. На задней панели, соответственно, стандартный набор портов плюс D-Sub, шесть звуковых мини-джеков, шестиконтактный разъем FireWire, сетевой коннектор, четыре порта USB.

В целом плата, хотя на ней больше элементов, чем на Gigabyte 8I865GM-775, производит более благоприятное впечатление, чем предыдущая участница теста. Эта материнка лучше продумана, что ли... Заглянемка в BIOS. Отразилось ли это на ее возможностях?

Увы, нет. Ни тайминги настроить, ни процессор разогнать на Gigabyte 8I945GMF нельзя. Впрочем, странно ожидать от mATX-решения хорошего набора функций для оверклокеров. Главное достоинство этого устройства – стабильность. Правда, это одна из немногих материнок, на которые система отказалась ставиться, и пришлось мне колдовать с драйверами и дистрибутивом. Но работает плата действительно стабильно, что позволяет классифицировать ее как хорошее офисное решение. Обратите внимание, на ней четыре слота DDR2, а не два, как на многих других mATX-материнках. Да и с остальной функциональностью порядок, даже FireWire есть. Стоит плата не очень дорого – всего сотню баксов. Для материнки на современном чипсете – сущие пустяки, право слово.

Gigabyte 8I945P-G

По коробке видно, что нас ждет отнюдь не очередное "офисное решение". Это полноценная ATX-плата на чипсете i945P. Тем интереснее будет на нее посмотреть, так как стоит она столько же, сколько предыдущая участница теста.

Комплектация точно такая же, как у 8I945GMF, однако по состоянию коробки и аксессуаров видно, что материнка побывала не в одних руках, и объективная оценка комплектации невозможна: очевидно, часть мелочей просто пропала, осела у более расторопных тестеров. Так что переходим к самой плате.

Очень похоже на предыдущую плату. Радиатор той же формы, в разводке угадываются общие черты (с оговорками, конечно... все-таки речь идет о полноразмерной материнке). Но тут все гораздо серьезнее. Места достаточно, что позволило отодвинуть северный мост от слота PEG, а слот PEG – от разъемов памяти. Правда, вентиляторных коннекторов почему-то больше не стало. Зато коннекторы F_PANEL раскрашены во все цвета радуги – собирать систему на этой плате совсем легко.

Переходим к функциональности. На материнке установлен чип GigaRAID IT8212F, который расширяет возможности ее дисковой подсистемы: помимо одного канала UATA, который контролируется чипсетом, вы можете использовать еще два. Портов SATA больше не стало, их четыре штуки, и за них отвечает чипсет. Также имеются гигабитный сетевой контроллер Broadcom и звуковой кодек ALC882.

Есть и нераспаянные элементы. Отсутствует вторая микросхема BIOS. Есть и места под чипы TSB81BA3 и TSB82AA2. Знаете, что странно? Обе микросхемы – контроллеры FireWire. Почему на одной PCB предусмотрено место для двух разных контроллеров одного стандарта? Не знаю, попрошу редактора поискать ответ на Тайване, в штаб-квартире Gigabyte (я забуду. – Прим. ред.).

Задняя панель содержит обычный для таких плат набор портов, и один COM-порт в их числе. Также есть шесть мини-джеков, оп-

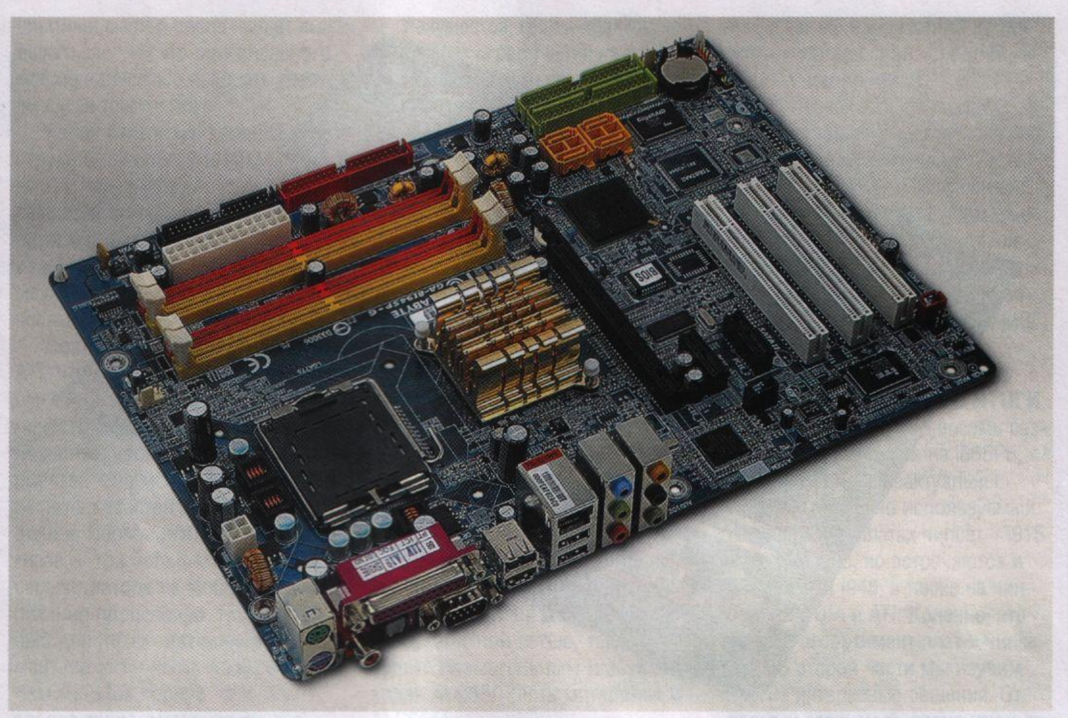
Таблица 1. Технические характеристики материнских плат

	Chaintech Zenith VE V915P	Gigabyte 8I865GM-775	Gigabyte 8I945GMF	Gigabyte 8I945P-G
Цена, $	85	80	100	100
Чипсет	i915P	i865G	i945G	i945P
Подсистема памяти	4 x DDR	4 x DDR	4 x DDR2	4 x DDR2
Графический интерфейс	PEG	AGP, встроенное видео	PEG, встроенное видео	PEG
Слоты расширения	3 x PCI, 2 x PCI Express x1	3 x PCI	2 x PCI, 1 x PCI Express x1	3 x PCI, 2 x PCI Express x1
Дисковая подсистема	4 x SATA, 1 x UATA	2 x SATA, 2 x UATA	4 x SATA, 1 x UATA	4 x SATA, 3 x UATA
Сеть	Marvell 88E-8001, 1 Гбит/с	Marvell 88E-8001, 1 Гбит/с	Marvell 88E-8053, 1 Гбит/с	Broadcom BCM5789KFB, 1 Гбит/с
Звук	ALC880	AD1888	ALC882	ALC882
Порты USB 2.0, шт.	4 + 4	4 + 4	4 + 4	4 + 4
FireWire	–	–	2 порта	–
Форм-фактор	ATX	mATX	mATX	ATX
Разгонные возможности	хорошие	отсутствуют	отсутствуют	очень хорошие
Подробности	www.chaintech.com.tw	www.gigabyte.com.tw	www.gigabyte.com.tw	www.gigabyte.com.tw
Благодарность	Устройства предоставлены компанией Chaintech (www.chaintech.ru), компанией Gigabyte (www.gigabyte.ru), компанией MSI (www.microstar.ru).			

тический выход, коаксиальный выход, четыре разъема USB и сетевой разъем RJ-45.

А вот BIOS платы кардинально отличается от BIOS рассмотренных ранее материнок Gigabyte. Плата поддерживает технологию M.I.T. (MB Intelligent Tweaker), которая позволяет производить тонкую настройку множества параметров. О технологиях динамического разгона C.A.M., C.I.A. 2 и R.G.B. даже говорить не хочу, а вручную настраиваются следующие параметры: частота и множитель процессора, частота памяти, напряжение питания процессора, напряжения питания памяти, шины PCIE и процессорной шины (читай напряжение на северной микросхеме чипсета). Оверклокерский потенциал я оценил как хороший: процессор без труда разогнался до 4 ГГц. Со стабильностью у платы также нет проблем, не считая мелких глюков, связанных с RAID-контроллером и проявляющихся при установке ОС.

Что ж, более чем достойная плата. Напоминаю, что стоит она всего сто долларов США. И это не какой-нибудь i915, а современный i945, на котором даже двуядерные процессоры работают. Потенциальный победитель теста. Впрочем, впереди еще много плат, так что подождем с выводами.


Gigabyte 8I945P-G

Gigabyte 8N775

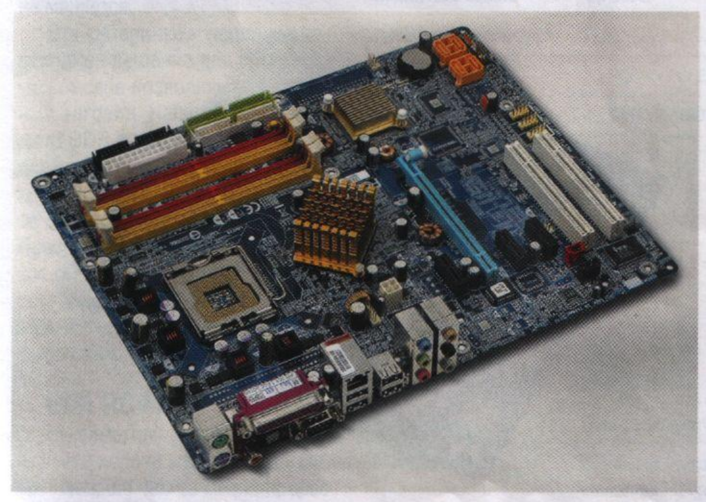
Первая матплата в тесте, построенная на чипсете от компании NVIDIA. На коробке написано, что это nForce4 SLI Intel Edition. А Price.ru выводит цену $85 (причем это далеко не самая низкая цена, кое-кто продает эту материнку за $80). Это прикол какой-то, что ли? Посмотрим.

М-да. Комплектация плат серии i-DNA действительно не отличается развесистостью. Единственный шнур SATA - даже без питания! - смотрится в такой огромной коробке сиротливо. Могли бы уж шнурков побольше напихать! Хорошо хоть, что шлейф UATA положили.

Достаем плату из коробки. Так и есть, никакого SLI нет и в помине, это просто чипсет так называется. Разведены один слот PEG, три слота PCIE x1 и два PCI-разъема. Причем слот PEG находится далеко и от чипсета, и от памяти, так что проблем и конфликтов не возникнет. Вентиляторных коннекторов опять пожалели, их всего две штуки. Высоких конденсаторов рядом с сокетом нет, поэтому на процессор можно ставить любые радиаторы. Северный и южный мосты, кстати, радиаторами прикрыты. Сборище коннекторов разноцветное, на коннекторе CLR_CMOS нет никакого джампера (замыкайте, мол, отверткой, если что), разъемы дисковой подсистемы установлены компактно и легкодоступны. Если вы поставите карты расширения в слоты PCI и PCI Express x1, будет затруднен доступ к некоторым малозначимым разъемам типа CD_IN, но это мелочи.

На плате есть места под отсутствующие элементы. В данной комплектации нет RAID-контроллера PDC20779. Соответственно, пустуют места для дополнительных коннекторов SATA и UATA. FireWire-микросхемы TSB82AA2 также нет. Вторую микросхему BIOS вы тут тоже не найдете. Зато есть целых три дополнительных USB-коннектора, что позволяет задействовать до десяти портов USB 2.0. Наличествуют гигабитный сетевой PHY-контроллер Marvell 88E-1111 и звуковой кодек ALC850. А задняя панель платы точно такая же, как и задняя панель материнки 8I945P-G, то есть из интересных разъемов можно отметить лишь SPDIF-выходы, оптический и коаксиальный. Остальное стандартно.

И все бы хорошо, но запускаться материнка категорически отказалась, поэтому ничего о BIOS и стабильности не расскажу. Хотя нет, можно заглянуть в мануал и найти там M.I.T. с кучей оверклокерских настроек. Видимо, плата все-таки обладает очень хорошими разгонными возможностями, однако ее разгонный и скоростной потенциал оценить, увы, не удастся. А жаль, могла бы получиться достойная альтернатива решениям на чипсете Intel. Тем более что продается она по $85, для материнки LGA 775 крайне дешево. Чуть ли не даром плату отдают.

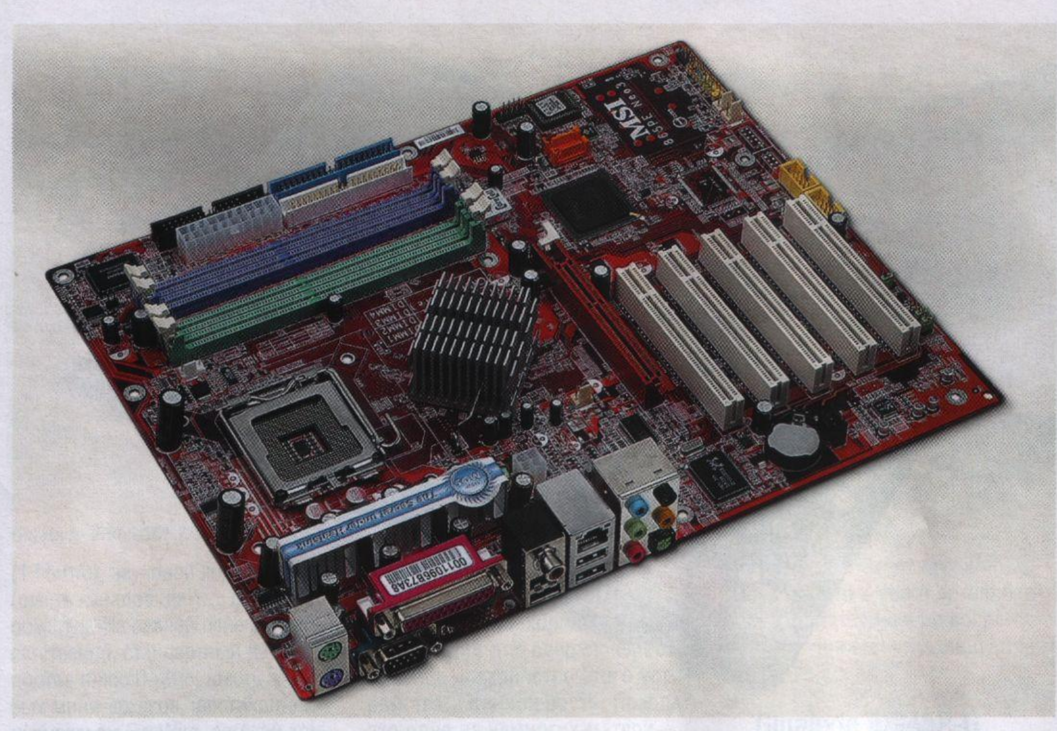

Gigabyte 8N775

MSI 865PE Neo3

Еще одна мать на старом добром i865PE, на сей раз полноразмерная. Увы, от этого она не становится по-настоящему современной. Тем не менее для многих данный чипсет еще актуален (например, когда ищется замена сгоревшей плате, но нет желания менять периферию).

Единственная нестандартная вещь в комплектации - планка с двумя разъемами USB и индикатором POST-кодов D-Bracket. Также привлекает внимание специальная пластмассовая рамка, которая облегчает, а вернее, делает более безопасной установку CPU в сокет. Остальное как у всех: шнур SATA, шлейф UATA, провод FDD, инструкция, драйверы. Небогато.

Материнка большая, и элементам не тесно. Никаких конфликтов и блокировок, можно сказать, нет. Бросается в глаза наклейка с надписью: "Active MOS. The secret under heatsink", хотя какой там секрет? Мосфеты - они и есть мосфеты, а радиаторы останутся радиаторами, какое красивое имя им ни придумай. Тем не менее само наличие радиаторов на


MSI 865PE Neo3

силовых элементах цепи питания процессора, без сомнения, положительный момент. Коннекторы передней панели раскрашены в разные цвета, все значимые элементы снабжены понятными подписями, на плате даже размещена небольшая табличка со схемой установки модулей памяти. Южный мост ничем не прикрыт.

Свободного места много, есть и нераспаянные элементы. Например, не хватает FireWire-контроллера и соответствующих разъемов. Установлены кодек ALC850, гигабитный сетевой контроллер от Realtek, а также чип MSI CoreCell, обеспечивающий тонкую настройку параметров платы. И еще много вентиляторных коннекторов, чего не было на платах Gigabyte.

Задняя панель стандартна, однако несет на себе, помимо обычного последовательно-параллельного набора, еще и разъемы SPDIF, коаксиальный и оптический. Обычных звуковых выходов пять штук.

BIOS платы содержит множество настроек. Оно и понятно: чип CoreCell не зря на материнке установлен. Настраивается пять параметров подсистемы памяти, не считая частоты ее шины, а оверклокеры могут воспользоваться следующими настройками: изменением частоты процессорной шины и множителя процессора, изменением (по сути, фиксацией на уровне 66 / 33 МГц) частот AGP и PCI, изменением напряжения питания процессорного ядра и памяти. Поддерживается также технология динамического оверклокинга D.O.T. (Dynamic Overclocking Technology) с шестью уровнями разгона, от Private до Commander, но даже самый высокий уровень оверклокинга, доступный с ней, вряд ли удовлетворит любителя разгона. Причем в BIOS есть специальный пункт, в котором настраивается зона действия D.O.T. (или будет разогнан только CPU, или AGP тоже "попадет под раздачу"). Честно говоря, не представляю, зачем нужно разгонять саму шину AGP. Все настройки вместе, да еще дополненные индикатором POST-кодов, составляют неплохой набор оверклокерских инструментов. Разгонный потенциал платы на уровне. Еще бы: чипсет старый, проверенный, все работает как часы и в штатном, и в нештатном режиме.

Если вам плевать на новые технологии, вы вряд ли пожалеете, что отдали $65 за эту плату. Однако материнка все-таки устарела, и это нельзя не признать.

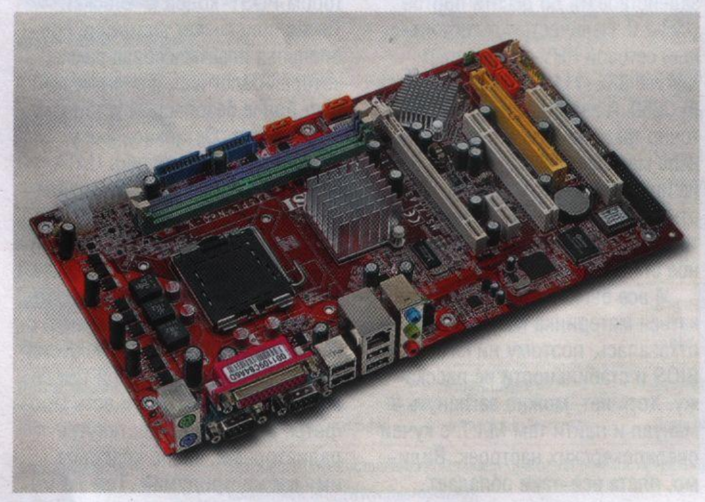
MSI 915PL Neo-V

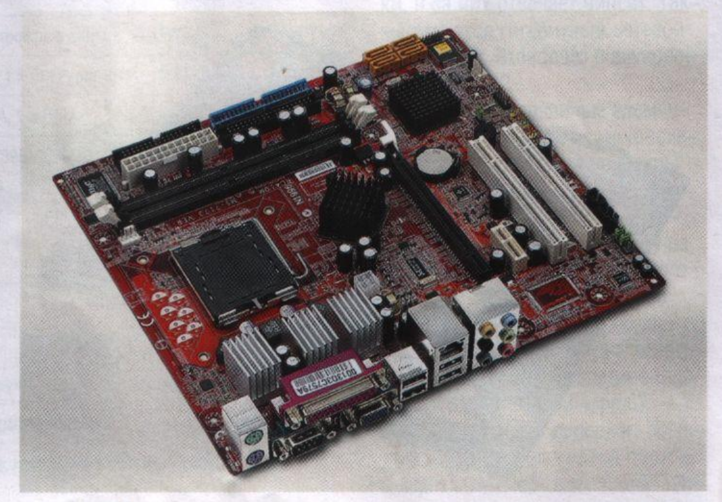
Чипсет i915PL, на котором построена плата, является урезанным i915P и обеспечивает, в частности, поддержку двух слотов DIMM DDR400. Тем не менее "дешевый и урезанный" не значит "плохой". По-моему, i915PL – разумная экономия. Впрочем, сегодня i915 тоже дешев. И какой смысл в экономии?

В комплекте я не нашел модуля D-Bracket, а значит, пользователю придется обходиться без информации о процедуре POST. Зато в коробке лежал один шнур SATA с переходником питания. Вытаскиваем узкую плату…

Да, действительно узковато. И тесновато. Из-за специфического формата материнки южный мост, разъемы SATA и коннекторы передней панели придвинуты почти вплотную к слотам PCI, и, установив карты расширения, вы заблокируете доступ к SATA1 и SATA3. Однако это, пожалуй, единственное ограничение, которое накладывает на использование платы разводка. В остальном все нормально, даже разъемы F_PANEL разноцветные. Вентиляторных коннекторов, правда, маловато – всего пара. Зато разъемы питания сгруппированы в одном месте, что является несомненным плюсом.

На плате разведено всего два слота DIMM DDR400 – таково ограничение чипсета. Но, главное, есть порты и PEG, и AGP-порт. Да, вы не ослышались – два графических порта. Правда, AGP реализуется средствами PCI и поэтому называется AGR, а не AGP.


MSI 915PL Neo-V


MSI RC410M

Скорость, разумеется, не та, что у полноценного AGP 8x. Ради интереса я померил производительность системы на базе P4 3,4 ГГц и NVIDIA GeForce 6800. В одном случае использовалась плата MSI 865PE Neo3 с полноценным AGP, в другом – описываемая материнка. И что вы думаете? Скорость графической подсистемы при установке карточки в слот AGR снижается в полтора раза. Тем не менее наличие AGR позволит пользователю жить со старой видеокартой столько, сколько потребуется, чтобы накопить денег на новую. То есть, несмотря на низкую скорость, наличие данного порта – огромный плюс. Единственное но: в мануале к материнке приведен список совместимых с ней видеокарт, и современных решений там немного. Так что будьте внимательны, не факт, что ваш графический акселератор поддерживается платой! Надо, правда, отметить, что, хотя использованной мною видяхи в списке нет, работала она на MSI 915PL Neo-V нормально.

Нераспаянных элементов на материнке нет, да и откуда им взяться при таком форм-факторе? Установлен стомегабитный сетевой контроллер Broadcom, а также простенький звуковой кодек AD1858. Даже характерного для материнок Microstar чипа CoreCell нет. Задняя панель, соответственно, довольно бедная: только три звуковых мини-джека, никаких оптических выходов, зато два COM-порта. В BIOS тоже не особо много всего, хотя основные настройки (четыре тайминга) присутствуют. Есть и некий оверклокерский набор: изменению поддаются частота процессорной шины, множитель CPU, а также напряжения питания памяти и шины PCIE. Напряжение питания процессора не меняется.

Эта материнка – неплохое переходное решение для тех, кто не может себе позволить полноценный апгрейд. Наличие слотов памяти DDR и порта AGR даст владельцу материнки возможность какое-то время просуществовать со старыми комплектующими. Правда, на сегодняшний день такое существование практически потеряло смысл… Тем не менее $70 за такую плату отдать, как мне кажется, не жалко.

MSI RC410M

Вы заметили, что описания плат все короче и короче? Шутка ли – меньше чем за месяц провести два теста материнок! Тут даже опытный мастер слова начнет выдыхаться… Ну что оригинального можно написать о двадцать третьем куске текстолита?

Белая картонная коробка, инструкция от другой платы… Понятно, перед нами тестовый семпл, прошедший не одну лабораторию. Комплектацию можно даже не оценивать, хотя надо отметить, что D-Bracket в коробке все-таки есть.

Плата построена на чипсете от ATI, что следует из ее названия, и имеет форм-фактор mATX. Наличествует встроенное видео, что позволяет определить класс устройства: оно может быть интересно в качестве офисного решения. Первое, что бросается в глаза, – три больших алюминиевых радиатора на мосфетах цепи питания процессора. Нехарактерный для mATX-материнок элемент, за это – честь и хвала MSI. Чем меньше корпус, тем актуальнее такие дополнительные ячейки охлаждения. А офисные корпуса редко бывают хорошо охлаждаемыми…

Северный мост закрыт маленьким радиатором, который рекомендуется заменить: со своей задачей он явно не справляется. Плата работала более или менее стабильно на открытом воздухе, но радиатор все равно очень сильно грелся. А в закрытом ящике как?

Разумеется, форм-фактор накладывает ограничения на разводку, и проблемы есть. Защелки слотов памяти блокируются установленной в слот PEG видеокартой, а над размещением и закреплением шнуров и шлейфов придется думать. Вентиляторные коннекторы опять в меньшинстве – две штуки. Два слота памяти, два PCI-слота… Коннекторы передней панели в разные цвета не окрашены, а вот USB-коннекторы раскрашены. В чем смысл? Не знаю, вопрос следует переадресовать MSI.

Удивительно, но на такой малышке есть нераспаянные элементы: зарезервировано место под контроллер FireWire и соответствующие порты. Установлены гигабитный сетевой контроллер (есть варианты платы со стомегабитной сетью, так что будьте внимательны!) и звуковой кодек ALC850 (есть материнки с ALC655).

Задняя панель содержит стандартный набор портов плюс выход D-Sub, четыре USB-порта, шесть мини-джеков и сетевой разъем. А в BIOS нет практически ничего интересного. Вернее, интересного много, но тайминги памяти на офисной машине мало кто настраивает, а оверклокингом балуются совсем редко. Есть возможность поднять частоту процессорной шины, а также напряжения на памяти и процессоре. Средний, в общем, наборчик.

Плата, как и было сказано, работает стабильно и сгодится в качестве офисного решения, если радиатор заменить. Встроенное видео функционирует нормально, как и звуковой кодек с сетевой микросхемой. Отличная альтернатива решению на i945G! Тем более что встроенное видео на MSI RC410M побыстрее будет.

Промежуточные итоги

Мы посмотрели на восемь разных плат. Материнки на i865PE, разумеется, уже неактуальны. Преимущественно используемый на недорогих платах чипсет – i915 разных типов, но встречаются и решения на i945, а также на чипсетах NVIDIA и ATI. Конечно, это не весь ассортимент плат и чипсетов, во второй части мы изучим другие интересные решения. От прямых сравнений, равно как и от окончательных выводов, пока воздержимся, потерпите до заключительной части обзора, но уже сейчас можно утверждать, что достойная LGA-плата по карману даже небогатому пользователю. И это хорошо. Конечно, двуядерники и Conroe дешевые материнки поддерживать не будут, но это от них и не требуется. UP

Назгул
nazgulishe@mail.ru

Таблица 2. Технические характеристики материнских плат

	Gigabyte 8N775	MSI 865PE Neo3	MSI 915PL Neo-V	MSI RC410M
Цена, $	85	65	70	70
Чипсет	nForce 4 SLI Intel Edition	i865PE	i915PL	ATI Xpress 200 (RC410)
Подсистема памяти	4 x DDR2	4 x DDR	2 x DDR	2 x DDR2
Графический интерфейс	PEG	AGP	PEG, AGP	PEG, встроенное видео
Слоты расширения	2 x PCI, 3 x PCI Express x1	5 x PCI	2 x PCI, 1 x PCI Express x1	2 x PCI, 1 x PCI Express x1
Дисковая подсистема	4 x SATA, 2 x UATA	2 x SATA, 2 x UATA	4 x SATA, 1 x UATA	4 x SATA, 2 x UATA
Сеть	Marvell 88E-1111, 1 Гбит/с	RTL8110S, 1 Гбит/с	Broadcom BCM4401, 100 Мбит/с	RTL8110SB, 1 Гбит/с
Звук	ALC850	ALC850	AD1858	ALC850
Порты USB 2.0, шт.	4 + 6	4 + 4	4 + 4	4 + 4
FireWire	–	–	–	–
Форм-фактор	ATX	ATX	ATX	mATX
Разгонные возможности	очень хорошие	хорошие	средние	средние
Подробности	www.gigabyte.com.tw	www.msi.com.tw	www.msi.com.tw	www.msi.com.tw
Благодарность	Устройства предоставлены компанией Chaintech (www.chaintech.ru), компанией Gigabyte (www.gigabyte.ru), компанией MSI (www.microstar.ru).			

О вредности техники и недолгом счастье

Пять минут счастья

Q *Моя система: процессор – Intel Pentium 4, 1700 МГц (4,25 x 400), системная плата – ECS L4VXA2 Socket 478 (5 x PCI, 1 x AGP, 1 x CNR, 3 x DIMM, Audio), тип BIOS – Award (03.07.03), чипсет системной платы – VIA VT8754 Apollo P4X400, память – 768 Мбайт (две DDR-планки Kingston, 512 и 256 Мбайт), дисплей – LG 775FT, видеокарта – GeForce 6600 GT (256 Мбайт), звуковой адаптер – Creative EMU10K1 SBLive!, жесткий диск – ST320410A (20 Гбайт, 5400 RPM, Ultra ATA/100) и ST340014A (40 Гбайт, 7200 RPM, Ultra ATA / 100), два привода – MATSHITA UJDD410 (24x / 10x / 40x CD-RW) и DVD TEAC DV-W512G, блок питания на 460 Вт.*

Проблема: через несколько минут после загрузки виснут 3D-игры (от старых, таких как Wolfenstein и "Ил-2", до последних, типа Q4). Игра замерзает в стоп-кадре, звук какое-то время остается, но потом виснет и он. Помогает только перезагрузка. Все началось после того, как выкинул видеокарту GeForce MX440 SE. Пытался устранить проблему. Сменил память, заменил 350-ваттный питальник 460-ваттным, пробовал ставить разные графические карты: Radeon 9600 Pro 128 Мбайт, NVIDIA GeGorce 5700 256 Мбайт (не могут же три видюхи перегреваться). Проверил прерывания – конфликтов нет. Менял термопасту на процессоре и видеокарте, теперь температура процессора выше +45 °С не понимается, на видеокарте утилита показывает +40 °С. Скорость AGP снижал до 4x – не помогло. Переставлял Windows, сменил 98 SE на XP SP2 – виснет. Ставил игры на разные винчестеры – тоже без толку. Система не разогнана, BIOS – Default. Поставил два вентилятора, на вдув и на выдув, оставлял системник открытым, перепробовал уйму драйверов под видеокарты, даже заземлял корпус. Еще вынимал звуковую карту и включал встроенный звук, в BIOS отключал все лишние порты (типа LPT) и встроенные устройства. Еще много с чем колдовал, уже не вспомню. Не знаю, что и делать. Помогите советом. Может быть, я что-то упустил. Вдруг у кого-то была такая же проблема?

A Такие проблемы возникают, увы, постоянно… Причин может быть несколько, однако, как правило, это перегрев какого-то элемента. Несколько минут после резкого возрастания нагрузки на ПК элемент еще держится, а потом его терморежим нарушается окончательно, и он начинает глючить. Очень полезно понять, какая именно деталь виновата в сбое. В вашем случае это, как вы, наверное, думаете, видеокарта, но для уверенности запустите какой-нибудь чисто процессорный тест. Если система не глюкнет, то процессор и память тут ни при чем. Даже самый маленький транзистор на видеокарте, случается, вызывает странности в ее поведении, так что рекомендую снабдить по крайней мере основные элементы (процессор и память) исправным и эффективным охлаждением. Снимите систему охлаждения и посмотрите на термоинтерфейс: может быть, с основания забыли удалить защитную пленку? Или там нет никакого термоинтерфейса, а значит, надо его туда положить? Или память плохо охлаждается?

Но, скорее всего, система даст сбой еще и в процессорном тесте. Если это случится, проверьте все силовые элементы на материнской плате.

И независимо от того, что именно покажут тестовые пакеты и измерения температур, подумайте еще вот о чем: вы поменяли видеокарту, общее энергопотребление системы увеличилось, нагрузка на стабилизатор питания матплаты тоже резко воз-

Вредный компьютер

Q *У меня стал вредничать компьютер. При первом включении все девайсы весело подмигивают, вентиляторы раскручиваются, дальше ничего не происходит. Экран не включается, загрузка не начинается. Через 20 минут нажимаю на Reset - и все становится на свои места, то есть идет нормальная загрузка ПК. Сначала грешил на БП, думал, что не хватает пускового тока. Поменял БП на новый, но проблема не исчезла. Ставил заведомо исправную видеокарту - ничего не изменилось. Подозреваю, что где-то нет контакта, пока ПК холодный. А за 20 минут он нагревается, проводник расширяется, и появляется контакт. А вдруг я неправильно поставил диагноз? Посоветуйте что-нибудь.*



A Направление поисков верное. Еще можно подумать вот о чем: сопротивление холодных проводников отличается от сопротивления теплых, а энергопотребление нерезистивной нагрузки в момент запуска сильно выше обычной прожорливости этой нагрузки. Кроме того, при нагревании размягчается смазка и облегчается вращение подшипников в механических девайсах типа кулеров. Также возможен обычный глюк в управляющем и защитном низкоуровневом ПО материнской платы. Вот, по большому счету, все возможные глубинные причины такого поведения ПК.

Поэтому окончательный диагноз ставить рано, тем более что проблема может быть комплексной. К сожалению, не знаю ни конфигурации вашей системы, ни мощности и характеристик нового и старого БП, поэтому не могу даже примерно представить их соотношение, но нередки случаи, когда "новый, заведомо исправный блок питания" оказывается чуть ли не хуже старого. Цифра в ваттах - одно, реальные характеристики - другое. Ваш ли это случай? Вам решать.

Попробуйте отключить все незначимые для запуска устройства, в том числе жесткий диск. Выключите все технологии защиты от перегрева и от остановки кулеров в соответствующих разделах BIOS материнской платы. Перепрошейте BIOS, в конце концов.

Нормально ли вращаются вентиляторы? Все ли запускаются? Сделайте уборку в корпусе, удалите пыль, грязь, вентиляторы смажьте. Попробуйте чуть ослабить винты крепления материнской платы, чтобы исключить перегиб. По той же причине ослабьте или снимите на время крепление процессорного охладителя (прижимая кулер рукой, разумеется). Трещина в текстолите - распространенная неисправность.

Если не поможет, пишите нам снова.

росла. Так что, может, дело не в перегреве?
Не исключено, что нужно просто прошить BIOS платы, чтобы она узнала видеокарту. Или драйверы поменять. В общем, работы вам хватит, думаю.
P. S. Уважаемые читатели! Как вы, наверное, заметили, мы в своих статьях используем русские обозначения, а именно: МГц, Гбайт, Гбит, а не Mhz, не MB и даже не Мб. Также мы стараемся не искажать русский язык. Много времени у ведущего техподдержки занимает правка таких мелочей. Пожалуйста, заботьтесь о правильном оформлении вопросов! Тем более что красивый вопрос и поставить в номер приятно.

DataFile

Напоминаем вам, что в конференции на нашем сайте - conf.computery.ru/cgi-bin/conference/start.asp - живет зверек "hard-модератор", который ответит на все ваши самые сокровенные вопросы о системе. Рассчитывать на ответ также можно, отправив письмо на адрес problem@veneto.ru.
Пожалуйста, учтите, что для техподдержки используется только этот почтовый ящик, но никак не upgrade@veneto.ru.

Ошибка ввода кардридера

Q *Купил себе кардридер (внутренний), попате, установил, подключил к порту (USB 5 и 6). Вроде заработал. Вставляю в него MMC на 128 Мбайт, считывает с нее информацию, но довольно долго. А вот с записью данных все гораздо хуже, так как они вообще не записываются из-за ошибки ввода-вывода! Что только ни делал, но ничего не помогло.*

A Сначала проверьте распайку USB-порта. Возможно, в попате-устройстве все распаяно не так, как на материнке. Распайка порта USB на плате есть в инструкции к этой самой плате, распайка ответки на кардридере попате… уж не знаю, где ее искать. Если ваша ОС (да, а какая?) требует установки специальных драйверов для порта USB, проинсталлируйте их. Также в системе обязательно должны быть фирменные драйверы чипсета. Какой чипсет, не знаю, вы не сообщили, поэтому ищите их самостоятельно.
Проверьте настройки USB-портов в BIOS. Перепрошейте BIOS. Посмотрите, не защищена ли карта памяти от записи. Купите, наконец, нормальные кардридер и карту памяти.

Совпадение или закономерность?

Q *Моя конфигурация: EPoX KT400 / Athlon 1700+ / 256 Мбайт DDR-133 / NVIDIA GeForce MX400. Взял потестить кулер, снял старый. Немножко повозился с радиатором. Включаю. Темный экран. Проверил процессор – сколов нет. Память работает. Видеокарта тоже. В общем-то, понимаю, что материнская плата умерла, но просто меня интересует такой момент. Вчера, буквально в то же время, у меня на работе накрылся еще один компьютер, тоже Socket A. Симптомы те же, перестановка железа из одного компа в другой ничего не дала. Это что, метеорологическое явление такое (смайл)? Просто интересно, что заставило умереть две машины: одну – от банальной смены памяти, вторую – от смены кулера.*

A Вот вам несколько предположений: статическое электричество, неаккуратность пользователя, полезшего обслуживать машину (синдром кривых рук), сочетание двух причин. Причем последний вариант наиболее вероятен. От чего именно умерла ваша машина, вам виднее, но, скорее всего, от ваших неосторожных действий. Скол может быть и незаметен под слоем термопасты, однако процессор работать перестанет. Также частым следствием небрежной установки кулера является появление перебитых дорожек, оторванных конденсаторов и разбитых резисторов в области процессорного сокета. Также в текстолите под сокетом после слишком сильного изгиба платы или разъема могла образоваться микротрещина. Проверьте процессор на исправной машине (только пусть кулер ставит другой человек), и вам станет ясно, кто именно виноват.
А о втором ПК мне вообще ничего не известно. UP

Сергей Бучин
sb@veneto.ru

Китайские перспективы

За первый квартал 2006 года китайский рынок софтверного аутсорсинга вырос на 44% по сравнению с тем же периодом прошлого года. Его объем оценивается в $322 млн. По-прежнему доминирующую роль в размещении заказов на написание ПО играет Япония, десятилетиями развивающая отношения с Китаем. Впрочем, свою лепту постепенно вносят также компании из Европы и США (23% заказов). Основными клиентами для программистов остаются производители высокотехнологичного оборудования. Далее следуют создатели потребительской электроники, телекоммуникационные и финансовые корпорации. О перспективах развития китайской софтовой индустрии говорит такой факт: ни одна местная фирма-аутсорсер и ни один западный или японский вендор не могут похвастаться, что охватывают хотя бы трехпроцентную долю местного рынка.

Источник: www.infoworld.com

SaaS угодит всем

Популярность SaaS (Software as a Service, т. е. "ПО как услуга") набирает обороты. На прошедшем в Сан-Франциско саммите членов ассоциации Software & Information Industry Association (SIIA) прозвучало заявление, что к 2008 году две трети независимых поставщиков программного обеспечения станут предлагать свои продукты именно по этой схеме. Уже сейчас большинство нового софта создается с учетом принципов и требований SaaS. В SIIA уверены, что от этого будет сплошная польза – и разработчикам, и их клиентам. Первые смогут увеличить свои прибыли от предоставления ПО "по запросу" (в сравнении с суммами традиционных лицензионных отчислений). Вторые, наоборот, сэкономят, оплачивая время использования того или иного продукта.



Источник: www.computerworld.com

Windows через розетку

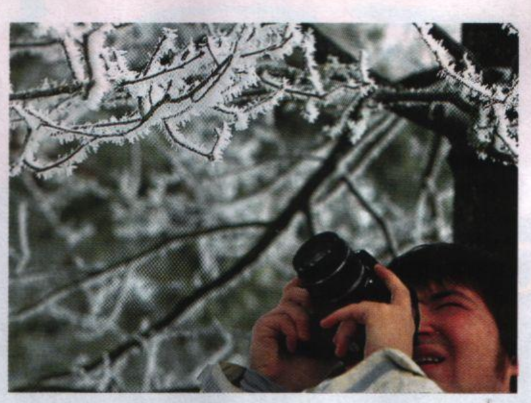
Ожидается, что в следующем месяце Microsoft раскроет подробности новой стратегии продаж Windows, именуемой PowerLine Initiative. По сообщениям ряда осведомленных лиц, компания ищет альтернативные способы распространения своей операционной системы в странах с бурно развивающейся экономикой, к коим относится и Россия. Смысл готовящейся инициативы – предоставить покупателям из небогатых регионов мира возможность "жить по средствам". Как известно, технология PowerLine позволяет передавать информацию по обычной электросети посредством специальных адаптеров. Такой подход снижает расходы на развертывание домашних и офисных сетей в тех местах, где существует проблема с телефонными линиями, а прокладка оптоволокна слишком дорога. Предполагается, что Windows будет закачиваться на определенный ПК, а уже тот через розетку начнет обслуживать многочисленных пользователей, снабженных дешевыми терминалами. Уже идет активная разработка серверных систем PowerLine версии 1.0, поддерживающих модель взаиморасчетов по предоплате и подписке.

Источник: www.crn.com

JPEG заменят на Windows Media Photo?

Недавно на конференции Windows Hardware Engineering представители корпорации Microsoft представили собравшимся детальное описание нового формата файлов, в которых планируется хранить графические изображения. Сейчас, как известно, самым популярным форматом этого типа является JPEG. Однако, по мнению Microsoft, он несовершенен и нуждается в замене на технически более продвинутое решение.

Об этом заявил Билл Кроу (Bill Crow), менеджер проекта по разработке Windows Media Photo. По его словам, сейчас люди хранят на своих компьютерах главным образом цифровые фотографии - которыми, кстати, очень активно обмениваются через Сеть. Для этого, по мнению Кроу, они в основном и производят модернизацию своих компьютеров (довольно спорное утверждение, ну да Бог с ним)... От слова "фотографии" Кроу в своем выступлении постепенно перешел к термину "цифровые воспоминания" (digital memories), в чем уже имелась определенная логика. Вооружившись столь мощным термином, представитель Microsoft перешел к техническим деталям. В ходе конференции он продемонстрировал изображение, сжатое в 24 раза относительно первоначального объема, которое при этом явно отличалось по качеству в лучшую сторону от того, что предлагают распространенные сейчас алгоритмы компрессии, используемые в форматах JPEG и JPEG 2000. Впрочем, в Windows Media Photo искажения тоже присутствовали, хотя и не такие заметные. Но это при степени сжатия 24:1, в то время как современные цифровые фотоаппараты оптимизируют картинку по формуле 6:1.



Если перейти к практической части вопроса, то (по словам Кроу) получается, что при одинаковом уровне детализации фотографий после компрессии файл JPEG будет занимать примерно вдвое больше места на карточке памяти или жестком диске, чем тот же снимок, сохраненный в формате Windows Media Photo. Такой файл можно быстрее переслать, быстрее напечатать и проще опубликовать в своем блоге.

Вскоре Microsoft намерена включить поддержку Windows Media Photo в операционные системы собственного производства.

IBM покупает Rembo

IBM почти закончила сделку по приобретению швейцарской софтверной компании Rembo, специализирующейся на разработке технологий установки ПО в масштабах крупных предприятий. "Инсталляция программы на тысячи машин – хлопотное дело для больших компаний, правительственных и образовательных учреждений, – говорит Кевин Лихи (Kevin Leahy), директор направления виртуализации IBM. – Решения Rembo Technologies позволяют осуществить удаленную установку операционной системы и приложений в считанные минуты". Теперь в случае перехода на другую ОС крупным клиентам компании не придется часами бездействовать и ждать, пока IT-мастера проведут необходимые операции в каждом офисе. Кроме того, Голубой гигант намерен интегри-

ровать решения Rembo в свои приложения семейства Tivoli, чтобы иметь возможность быстро и без особых затрат устанавливать операционку на блейд-серверы.
Источник: www.newsfactor.com

Vista пока сыровата

Спустя пять лет – после многочисленных смен курса, неудачных стартов и демонстрации сырых билдов – Microsoft, наконец, дозрела до широкомасштабного тестирования бета-версии Vista. На днях ее вариант (с приставкой Beta 2 в названии) должны получить около двух миллионов человек, среди которых будут как добровольцы, так и клиенты компании. Ряд тестеров при обкатке Vista Beta 2 готовится столкнуться с гораздо большим числом проблем, чем при знакомстве с аналогичной сборкой Windows XP (хотя это сравнение и не совсем корректно). Как говорит Брэд Уорделл (Brad Wardell), генеральный директор Stardock Corp., "имея на руках Whistler (Windows XP), вы в принципе могли запустить систему с функциональностью, близкой к коммерческой; а Vista со своими ошибками в модуле сетевой работы, низкой производительностью и плохой совместимостью пока не дает повода выбрать ее в качестве основной операционной системы". Кстати, стоит заметить, что почти параллельно запланирован анонс вторых бета-версий Office 2007 и Longhorn Server.
Источник: www.microsoft-watch.com

Trillian в опале

Непонятно, чем универсальный интернет-пейджер Trillian не угодил Google, но факт налицо: он стал первой программой, которая была исключена из бесплатного пакета Google Pack. По словам Скотта Верндорфера (Scott Werndorfer), ведущего разработчика компании Cerulean Studios, ему неизвестны причины такого решения. Хотя представитель поискового гиганта намекнул, что бета-версия пакета Google Pack пока находится на пути к своему оптимуму и его состав будет еще не раз естественным образом меняться, это никак не проясняет мотивы отказа от популярного (вполне заслуженно) во всем мире IM-приложения. Остается добавить, что создатели интернет-пейджера Trillian весьма некстати лишились, пожалуй, самого мощного канала распространения на-



кануне выхода новой версии своего продукта под кодовым названием Astra.
Источник: www.pcworld.com

VeriSign запускает OpenID-сервер

Пользователи интернета ежедневно сталкиваются с необходимостью авторизоваться на том или ином веб-сайте. Однако большинство и понятия не имеет не только о том, как работает механизм аутентификации, но и как правильно пишется само это слово. А все потому, что во Всемирной сети до сих пор не существует сколько-нибудь единообразного способа идентифи-



кации пользователей. Многие компании трудятся над собственными разработками; в их числе – Project Higgins от IBM и InfoCard от Microsoft. Теперь эстафету подхватила VeriSign, известная деятельностью в сфере сертификации веб-узлов для коммерческих и финансовых организаций. На сей раз компания расширила область своих интересов и запустила бесплатный OpenID-сервер для регистрации посетителей блогов, фотохранилищ и Wiki-ресурсов. Для каждого пользователя система OpenID генерирует уникальный URL, служащий идентификатором при входе на указанные типы сайтов. Дополнительное преимущество системе придает ее децентрализованный характер, что гарантирует независимость от политики какой-либо одной фирмы.
Источник: www.arstechnica.com

Lotus Notes поддержит ODF

IBM подтвердила информацию, что в следующую версию Lotus Notes будет добавлена поддержка формата OpenDocument (ODF), принятого недавно в качестве международного стандарта хранения и обмена цифровыми офисными документами. Данное нововведение позволит пользователям создавать и редактировать документы различных типов (тексты, таблицы и презентации) без необходимости запуска соответствующих приложений. Есть мнение, что возможность быстрого доступа к разноформатным файлам в первую очередь придется по вкусу учителям и учащимся. Им не нужно будет осваивать несколько программ и лихорадочно переключаться между ними в процессе работы. А вдобавок этот шаг подспудно продемонстрирует всему миру независимость IBM от офисного пакета Microsoft Office.
Ждать обещанного, однако, придется до начала 2007 года.
Источник: www.computerworld.com

Анатомия геймера

Именно такое название имел опрос, проведенный известным информационным веб-ресурсом IGN Entertainment в марте этого года. Цель исследования – выяснить, какие бренды (надо полагать, помимо игровых) оказывают максимальное влияние на жизнь обычного геймера. За все время было получено свыше 2000 откликов, и вот на днях стали известны результаты анкетирования. Оказалось, что больше

Microsoft попросит еще денег

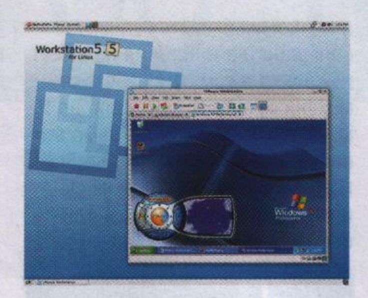
Как мы уже неоднократно писали, корпорация Microsoft намерена выпустить свою новую операционную систему Windows Vista сразу в нескольких вариантах, рассчитанных на клиентов с разным уровнем доходов. Естественно, эти версии будут отличаться друг от друга и по функциональным возможностям - причем весьма существенно. Наиболее дорогим планируется сделать дистрибутив Windows Vista Home Premium, а самым дешевым - Windows Vista Home Basic. Но вот что интересно - рекламировать компания намерена именно Windows Vista Home Premium, тогда как маркетинговые программы, направленные на продвижение в народ Windows Vista Home Basic, будут далеко не такими масштабными.
По мнению аналитиков, Microsoft собирается постепенно приучать пользователей к покупке наиболее продвинутых решений, в то время как базовые дистрибутивы (не способные похвастаться, например, красотами интерфейса Aero) останутся уделом обладателей компьютеров за $300. Что же до самого Windows Vista Home Premium, цена которого, кстати, официально так до сих пор и не объявлена - то он будет продаваться, в частности, в качестве предустановленной на новом ПК ОС. Это позволит корпорации распространять свое детище таким хитрым образом, что многие потребители и не узнают, сколько же она стоила...
Разумеется, есть и другие люди - которым интересно, из чего складывается цена компьютера. Вот для таких любознательных и будет развернута соответствующая маркетинговая программа, призванная убедить пользователя в том, что, скажем, $500 за диск с операционкой - это нормально.



всего на свете геймеры ценят продукты и услуги под марками Google и Apple (соотношение позитивных и негативных отзывов – 59% к 9% и 43% к 17% соответственно). Следом в пятерке любимцев расположились Coca-Cola (34% положительных откликов), ESPN (22%) и Target (20%). Попутно выяснилось, что у 66% геймеров есть карманные MP3-плейеры, причем половина из них – iPod. И наконец, 92% регулярно качает музыку из интернета. Как видим, ничего особенного – типичный портрет современного тинейджера.
Источник: www.ipodobserver.com

Компания VMware готовит агрессию

В начале июня VMware анонсирует новые версии своих продуктов – объединенную платформу ESX Server 3 и VirtualCenter 2, призванную теснить позиции аналогичного ПО Citrix Systems. Параллельно ожидается объявление условий лицензирования – вместо взымания платы "попроцессорно" VMware собирается ввести отчисления за каждого пользователя. Одновременно планируется снижение цены на ESX Server 3. Впрочем, это не скажется на стоимости всей платформы, поскольку наиболее востребованные сервисы VirtualCenter 2 –



Distributed Availability Service и Distributed Resource Scheduling – будут продаваться отдельно в виде аддонов.
Источник: www.crn.com

Люди-программы

Пять европейских университетов объединились в проекте New Ties для создания колонии… виртуальных людей! У программных личностей не будет имен, но их наделят определенными характеристиками: полом, продолжительностью жизни, габаритами и даже метаболизмом. Ученые собираются проследить за тем, как виртуальные люди взаимодействуют и развиваются: общаются друг с другом, кооперируются в поисках еды, отличают приятелей от врагов и т. д. Пока удалось "вырастить" около 2000 персонажей, да и то всего лишь на одном компьютере. Однако участники проекта не теряют оптимизма, рассчитывая создать целый кластер, способный обслуживать многомиллионную популяцию существ.
Потенциально результаты эксперимента пригодятся во многих областях жизни. Политики смогут предугадывать результаты выборов, а разработчики игрушек – стабильно повышать AI компьютерных персонажей. По плану, проект должен завершиться к сентябрю будущего года.
Источник: www.infoworld.com

Symantec обвиняет Microsoft и…

До выхода Vista не меньше полугода, но конкуренты стараются еще больше отсрочить ее появление и создать для Microsoft мак-



симум препятствий. Один из наиболее действенных способов – судебные разбирательства. Очередную жалобу выдвинула Symantec. Производитель программных средств безопасности обвиняет разработчиков Vista в сознательном нарушении договора о способе хранения больших массивов данных в новой операционной системе. Представители ответчика считают, что претензия вызвана незначительными разночтениями условий договора от 1996 года между Microsoft и Veritas, которую в прошлом году как раз купила Symantec. Адвокаты утверждают: в 2004 году Microsoft приобрела права на все значимые технологии Veritas, поэтому протесты Symantec по поводу их использования и модификации не обоснованы. Тем не менее, пока суд да дело, у пользователей есть все шансы не дождаться Vista в срок.
Источник: www.pocket-lint.co.uk

…ищет бета-тестеров

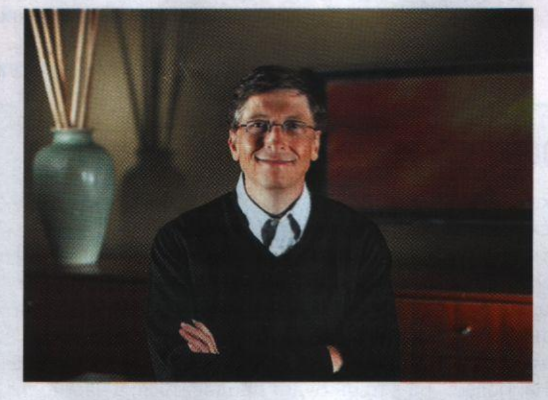
Компания Symantec объявляет набор в группу бета-тестеров для участия в программе тестирования продуктов, ожидающихся к 2007 году. В частности, речь идет о Norton AntiVirus, Internet Security и Norton Save & Restore. Впрочем, членам Symantec Beta Testing Team будет предложен для ознакомления и ряд совершенно новых разработок. Все заинтересованные в данном предложении лица должны пройти регистрацию по адресу et.symantec.com/signup и согласиться с условиями договора о неразглашении конфиденциальной информации, высылаемого в электронном виде. В компании настаивают, чтобы все участники проекта проявляли максимальную активность и сообщали обо всех найденных ошибках.
Источник: www.betanews.com

WMP 11 и URGE: все по плану

Microsoft не нарушила обещаний и представила на широкий суд бета-версию Windows Media Player 11. Как уже сообщалось, новый медиаплейер открывает удобный доступ к музыкальному онлайн-магазину URGE, запущенному софтверным гигантом совместно с MTV. Впрочем, в плейере реализована поддержка и других аналогичных сервисов. Главное (для Microsoft), что он не будет напрямую проигрывать композиции с iTunes. Да и сам URGE, кстати, не работает ни на Mac, ни на iPod. Microsoft надеется, что WMP 11 воодушевит производителей медиаплейеров на очередной штурм позиций Apple, захватившей со своим iPod две трети рынка данных устройств.
Источник: www.informationweek.com

OpenDocument оказался слишком медленным

Пока интеллектуальные IT-круги разбираются, какой же новый формат хранения документов следует сделать общепринятым, - OpenDocument или Open XML - корпорация Microsoft изо всех сил пытается доказать преимущества своего детища (Open XML) перед решением, предложенным сообществом OpenSource (OpenDocument). По мнению Алана Йейтса (Alan Yates), топ-менеджера Microsoft, OpenDocument явно проигрывает порождению софтверного монополиста, так как требует существенно более высокой производительности ПК. По его словам, документы, сохраненные в OpenDocument, открываются намного медленнее, чем в Open XML. В качестве доказательства Йейтс привел результаты исследования, проведенного с привлечением офисных пакетов OpenOffice.org 2.0 и Microsoft Office 2003.
Однако, по мнению Марино Маркича (Marino Marcich), возглавляющего организацию ODF Alliance, проводить такие сравнения просто некорректно. Он отметил, что OpenDocument (в отличие от Open XML) уже поддерживается большим количеством офисных программ - в частности, StarOffice, IBM Workplace, KOffice, Abiword / Gnumeric и Google Writely. И все они, по словам Маркича, обладают индивидуальной скоростью работы. К тому же первоначально пакет OpenOffice.org и не оптимизиро-



вался под работу с OpenDocument, но обязательно будет оптимизирован в будущем.
Кроме того, Маркич предложил Microsoft не заниматься изобретением колеса. Ведь полное описание особенностей OpenDocument занимает всего 700 страниц, в то время как спецификации Open XML составляют аж 4000 страниц убористого текста. При отсутствии явного преимущества этого формата перед конкурентом. Таким образом - делает вывод Маркич - Microsoft пошла по пути неоправданного усложнения своего продукта. Впрочем, Йейтс отверг эти аргументы.

Все для NVIDIA

Программа nVHardPage SE 3.4

Хорошо быть богатым. Можно купить много разных компьютеров: один – для работы, второй – для игр, третий – для того, чтобы кино смотреть... Ни тебе настройки, ни тем более перенастройки. Только сел за нужную машину – и результат такой вот "оптимизации" достигнут.

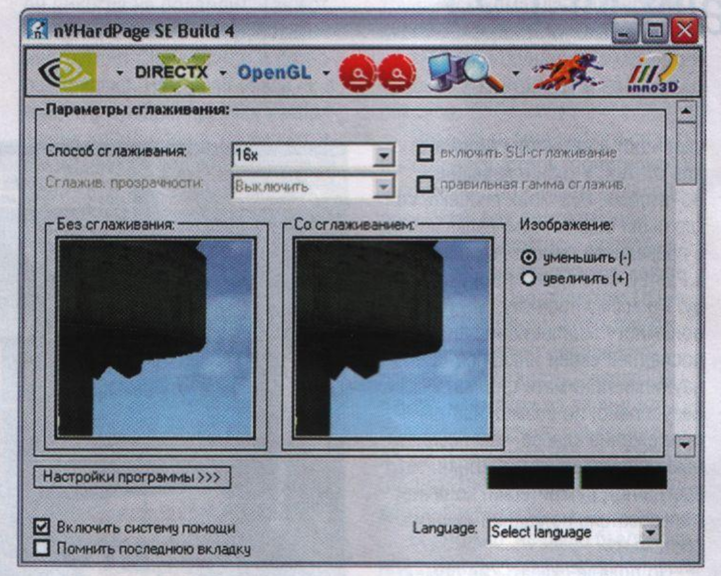
В общем, задач немало, а машина одна. И видеокарта, соответственно, тоже в единственном экземпляре. О ней и пойдет речь. Точнее, не о любой, а о сделанной на чипе NVIDIA, поскольку программа nVHardPage SE работает только с графическими акселераторами этой фирмы.

Новая версия приложения с порядковым номером 3.4 опубликована на сайте www.guru3d.com. Программа установки весит два мегабайта и доступна по адресу downloads.guru3d.com/download.php?det=362. Интерфейс – русский, автор – филантроп.

Полученный файл с расширением EXE – это обычный самораспаковывающийся архив, в котором, помимо самой программы, содержатся документация к ней (имеется русский вариант) и несколько полезных дополнений. Например, утилита для поиска и удаления файлов драйвера, остающихся в системе после стандартной деинсталляции. Кстати, маленькая софтинка умеет не только уничтожать следы NVIDIA ForceWare, но и вычищать без остатка драйверы звуковых карт Sound Blaster Audigy.

Тем не менее главное предназначение nVHardPage SE – тонкая настройка видеокарт и создание профилей. Что любопытно, поддерживаются чуть ли не все модели графических ускорителей от NVIDIA. Изменению поддаются даже некоторые параметры функционирования адаптеров, относящихся к линейке TNT. А уж счастливым обладателям акселераторов на чипах серий G71, G72 и G73 и сомневаться не стоит: их железки будут определены корректно.

Инсталляции nVHardPage SE не требует, отсюда – два плюса.



Интерфейс программы nVHardPage SE позволяет пользователю заранее увидеть результат вносимых им изменений.

Во-первых, раз софтину не нужно устанавливать, то и удалять ее не придется. Во-вторых, можно таскать ее с собой на флэшке. Особенно это актуально для тех, кому, чтобы поддерживать статус компьютерных гуру, приходится иногда настраивать машины приятелей.

В главном рабочем окне программы имеются шесть вкладок: "Панель управления NVIDIA", "Настройки DirectX", "Настройки OpenGL", "Разгон", "Системная информация" и "Мастер производительности". Первая предназначена для блокирования и разблокирования скрытых настроек в панели управления NVIDIA и для вызова окон контроля данных параметров. Именно тут находится менеджер профилей, который как раз и нужен опытному пользователю, не ограничивающему себя какой-то одной задачей.

Опытному юзеру предоставляется возможность покопаться в реестре. Он может вручную выставить нужные значения интересующих его параметров.

Во вкладке "Настройки DirectX" задается уровень сглаживания, производится управление анизотропной фильтрацией, вертикальной синхронизацией, текстурированием и шейдерами.

Модуль OpenGL включает в себя инструменты для коррекции уровня сглаживания и управления анизотропной фильтрацией, для настройки вертикальной синхронизации и параметров сжатия текстур, а также позволяет задавать параметры эмуляции, если это необходимо.

Производительности видеокарты вам не хватает? Добро пожаловать во вкладку, отвечающую за разгон. При возникновении проблем из-за повышения тактовых частот вам на помощь придет клавиша Ctrl: нажмите ее – и во время следующей загрузки ОС изменения будут отменены.

Резюме. Довольно удобная программа из разряда "собрали все в одно место". Опытному пользователю она сэкономит время, а новичку поможет сделать то, чего сам он пока не умеет. **UP**

Сергей Голубев
sergey.golubev@gmail.com

Свежие программные поступления

Nullsoft Install System (NSIS) 2.17

Обновился один из самых популярных инструментов для сборки дистрибутивов программ. Релиз связан с исправлением большого количества ошибок, поэтому очень рекомендуется произвести апдейт.
Скачать программу можно по адресу: prdownloads.sourceforge.net/nsis/nsis-2.17-setup.exe?download.

Feedreader 3.02

Опубликована новая версия программы для чтения новостей в форматах RSS и Atom. Разработчики софтины внесли существенные изменения в блок панели и добавили во Feedreader несколько языковых модулей.
Скачать программу можно по адресу: www.feedreader.com/releases/FeedReader302Setup.exe.

Pictures Toolbar for Internet Explorer 1.2.03

В новой версии этого плагина к IE появилась поддержка горячих клавиш. Также внесены изменения в меню настроек, добавлен блок поиска.
Скачать программу можно по адресу: www.diodia.com/Dpt12Setup.exe.

Google Pack 1.1.489.27609 Beta

Интернет-пейджер Trillian все-таки был исключен из состава пакета. Тем не менее Google Pack пока еще остается одним из самых полных бесплатных наборов программ. Пользователь получит Google Earth, Picasa, Google Desktop, Mozilla Firefox, Adobe Reader 7 и некоторые другие приложения.
Скачать программу можно по адресу: pack.google.com/pack/pack_installer_custom.html.

Замена системному рисовальщику

Программа Paint.NET 2.6

Затрагивать тему программного обеспечения, встроенного в Windows, стало считаться дурным тоном. В самом деле, говорить всерьез о более чем скудной функциональности системных утилит можно лишь в концептуальном аспекте, поскольку практическая ценность интегрированного ПО сомнительна. Дело не только, а может быть, и не столько в его скудных возможностях: кочуя из версии в версию, большинство инструментов от Microsoft остаются неизменными, как, например, "Запись звука" или "Блокнот". (Желающие поглумиться над остальными утилитами отправляются в раздел Accessories, что в программной группе меню "Пуск".) Хотя справедливости ради упомяну о регулярных обновлениях Windows Media Player и Movie Maker.

Да, в Windows XP появился встроенный архиватор: в экстремальных условиях сойдет, но архив формата RAR останется недоступным. К слову сказать, обратите внимание на то, что большинство разработчиков пакуют дистрибутивы своих программ в ZIP: неискушенному пользователю хватает системных возможностей для извлечения искомого. Штатная прожигалка дисков тоже не ахти, достаточно сравнить ее с бесплатными Small CD Writer и Deep Burner (по моему скромному мнению, российский Small CD Writer достоин того, чтобы стать системным инструментом, но ведь не станет).

Встроенная рисовалка по имени MS Paint, несмотря на ограниченные возможности, в свое время сослужила мне добрую службу. Во-первых, сия утилита несколько раз оказывалась кстати при создании скриншотов на чужих компьютерах, на которых не имелось других графических программ. Скопировал картинку в буфер обмена, скомандовал Ctrl + V – и скриншот в несжатом формате, для статьи, у тебя в кармане. Во-вторых, оба моих ребенка, когда были еще совсем маленькими, с превеликой радостью рисовали в Paint и не слишком докучали отцу. Ко всему прочему, MS Paint понемногу эволюционирует. Так, в последней своей инкарнации он научился понимать формат PNG. Безусловно, по возможностям приложение слабее, чем бесплатные просмотрщики графики, зато всегда под рукой (если, конечно, пользователь не удалил Paint из системы).

По правде сказать, не помню, чтобы использовал Paint на своей машине: для несложных операций с изображениями мне хватает Irfan View, который намного функциональнее и потребляет в два раза меньше оперативной памяти, нежели системная рисовалка (3,8 Мбайт против 7,5 Мбайт). Открою вам великую тайну: мы с вами, жаждущие получить максимум функциональности от той или иной программы, включая графические приложения, находимся в положении народовольцев, о которых товарищ Ульянов высказался коротко: "Страшно далеки они от народа".

Как ни странно, многие мои друзья и знакомые, принадлежащие к многочисленному племени чайников, зачастую и не подозревают о существовании MS Paint. Одни смотрят картинки во вьюере из Windows XP, другие, страдающие манией величия, гордо используют Photoshop. Причем меня начинающие ни разу не просили установить им графическую программу: все, что они хотят при инсталляции системы, – это "чтобы интернет работал и кино показывало". Да, бывают исключения – офисный пакет, там, Adobe Reader, – но не более того.

Так, может быть, нам чужды чаяния широких народных масс и мы пребываем в меньшинстве? В самом деле, зачем программистам и маркетологам из Microsoft ломать голову над новой версией встроенной рисовалки, когда текущая версия MS Paint остается маловостребованной? По всей видимости, близость финального релиза Windows Vista (или как она будет называться к моменту выхода?) навела некоторых граждан на мысль сделать продукт, позиционируемый как замена нынешней версии MS Paint. Встречайте – финальный релиз бесплатного Paint.NET 2.6 (www.eecs.wsu.edu/paint.net, 3,4 Мбайт). Он был создан в Вашингтонском университете (Washington State University), причем, что самое любопытное, при поддержке самой Microsoft.



Тот, кто знаком с системным MS Paint, освоит новый продукт достаточно быстро, если не поскупится на оперативную память.

А обещают нам ой как много вкусного, да еще и дистрибутив небольшой. Именины сердца! Впрочем, есть один нюанс: для работы Paint.NET необходимо, чтобы в системе был установлен Microsoft .NET Framework. Не хотите бродить в дебрях обновлений Microsoft? Нет проблем, смело загружайте пакет Paint.NET v2.6 with .NET Framework 2.0 размером 49 Мбайт – и будет вам счастье. А может, и не будет. Как говорится, вскрытие покажет. Итак, пройдемся более подробно по всем пунктам заманчивого тезиса: "Paint.NET gives commercial photo editing programs some serious competition".

Несколько озадачил меня процесс установки: то, что чуть ли не все графические программы жаждут стать главным приложением для работы с большинством графических форматов, неудивительно. Гораздо больше интересных моментов всплыло позднее. Ведь на первый взгляд такое крохотное приложение не должно быть жадным до системных ресурсов. Ну да ладно, все еще впереди.

Разработчики Paint.NET позаботились о том, чтобы интерфейс был простым, интуитивно понятным. Освоение главных инструментов не вызовет затруднений у юзера: этакий гибрид панели инструментов MS Paint и

пиктограмм, знакомых поклонникам Photoshop, панелью форматирования текста, очень похожей на то, что мы видели в продуктах Microsoft.

В главном окне чрезвычайно удобно расположены всплывающие панели Tools (инструментарий Paint.NET), Colors (параметры цвета с возможностью ручного ввода значений RGB и Hue / Saturation), History (история операций) и Layers (слои). Хотя, по моему мнению, решение не новое, такие панели есть в любом приличном графическом редакторе. Разработчики не избежали искушения порадовать пользователя визуальными эффектами, каковые, впрочем, отключаются в меню Window > Translucent.

Раздел меню View позволяет применять сетку и линейки для точной обработки изображения. Правда, несмотря на все мои усилия, сетка так и не появилась (линейки мне повиновались). Странно. В описании программы ясно сказано: "Финальный релиз". Браво! Великолепное начало. Пожалуй, это как раз тот случай, когда простота хуже воровства. Будем надеяться, что казус первый и последний. Ах, надежды, несть вам, умершим, числа…

Вторая вкусность – поддержка слоев. Согласитесь, это почти невероятно – такой прорыв для приложения, которое, возможно, станет штатным инструментом Windows и разрабатывается под патронажем Microsoft. Однако на проверку вкуснота оказалась сомнительного качества: Paint.NET незнаком с многослойными документами формата PSD, ни больше ни меньше. Разумеется, создание слоев и работа с ними программой обеспечиваются, но реализованы своеобразно (об этом – чуть ниже), а сохранение многослойников возможно лишь в "родном" формате PDN. Думаю, ясно, что ни один из пристойных графических редакторов не понимает эту экзотику.

Пара слов о "слоеных" особенностях. Если помните, текст в Photoshop создается в новом слое, вы можете сколь угодно долго изменять текстовые параметры до тех пор, пока не скомандуете Layer > Merge Visible. В Paint.NET текст по умолчанию создается в активном слое, причем для форматирования символов не нужно дополнительно выделять надпись: раз – и сразу изменили шрифт, размер и цвет букв. Точно так же можно перемещать текстовый фрагмент в любой плоскости, но стоит вам щелкнуть по изображению, и работа с текстом станет недоступной. Причем создание нового слоя не спасает: результат будет тот же.

Интуиция подсказывала мне, что разрекламированные программные Powerful Tools поведут себя ничуть не лучше. Мой вам совет, уважаемые читатели: всегда слушайтесь своего внутреннего голоса. Во всяком случае, меня он никогда не подводит. Так вот, товарищи, решил я опробовать инструмент Clone Stamp и потерпел фиаско. Нет, дело вовсе не в том, что нужный кусочек изображения копируется в "штамп" комбинацией Ctrl + Click, тогда как в Photoshop ту же функцию выполняет сочетание Alt + Click. Я даже не очень огорчился, когда мне пришлось выделить нужную область изображения, а потом применить Ctrl + Click. Как оказалось, Paint.NET не умеет "штамповать" одним щелчком, тогда как в том же Photoshop данная функция позволяет выполнять тонкое ретуширование картинок. Извольте воспользоваться кистью, причем эта самая кисть наносит на картинку не то, что вы скопировали, а совершенно другие области изображения. Помилуйте, я знаю много откровенно глючных программ, но такой релиз, да еще "финальный", вижу впервые. Остальные инструменты – Lasso Select, Magic Wand и прочие – не являются революционными. Впрочем, наличие их в потенциальной системной рисовалке приятно.

И уж точно не нужно воспринимать всерьез следующую фразу: "Many special effects are including for perfecting your images". Список всех эффектов, скрывающихся в одноименном меню, приведу полностью: Add Noise, Blurs (включая размытие по Гауссу), Edge Detect, Emboss, Frosted Glass, Oil Painting, Pixelate, Relief, Sharpen и – ах, праздник-то какой! – Red Eye Removal. Помилуйте, любой бесплатный графический редактор несет на борту гораздо больше спецэффектов, а тут над десятком фильтров трудилась команда Вашингтонского университета. Слава богу, не забыли о функциях изменения яркости и контраста, и на том спасибо.

Позвольте мне вернуться к интерфейсу, столь "понятному" и "простому" (по словам девелоперов). Увы, без программной справки не обойтись, поскольку всплывающие подсказки, какие есть в более продвинутом ПО, в Paint.NET напрочь отсутствуют. Не иначе, хелпер исповедует принцип "Краткость – сестра таланта": несмотря на скриншоты, половина приемов объяснена плохо (типичный пример – Clone Stamp). Да, чувствуется рука студента-энтузиаста.

Возможно, не было бы оснований глумиться над софтиной, если бы не ее драконовские аппетиты: Paint.NET с загруженным изображением объемом 3,2 Мбайт отхватил почти 90 Мбайт оперативной памяти. Заметьте, мы имеем дело всего лишь с заменителем системной рисовалки. Увы, товарищи, не по Хуану сомбреро. Не исключено, что мне попалась откровенно глючная сборка финального релиза. Даже именитые компании допускают ошибки. Но использовать Paint.NET в нынешнем виде я и врагу не пожелаю.

Знать бы, какими мотивами руководствовалась команда разработчиков Paint.NET. Собственно, целевая аудитория определяется назначением программы, хотя, повторю, мне известно не так много примеров реального использования системной рисовалки. Безусловно, профессионалам Paint.NET ни к чему. Зато мне очень интересно, что скажет американский обыватель, столкнувшись с многочисленными глюками программы. Скорее всего, плюнет на софтину и купит самоучитель по Photoshop. И проще, и быстрее.

Разработчики пытаются привлечь дополнительных пользователей за счет бесплатности продуктов OpenSource, каковым в настоящее время является Paint.NET? Но большинство продвинутых граждан, исповедующих религию открытого кода, давно выбрали для себя подходящее приложение, тем более что кроссплатформенный Gimp (**www.gimp.org**, 10 Мбайт) умеет гораздо больше, чем Paint.NET, позволяет сохранять изображения во множестве форматов, включая фирменный PSD от Adobe (русифицирован интерфейс, на великий и могучий переведены "Полезные советы").

Не думаю, что Paint.NET станет штатным инструментом в грядущем релизе Windows Vista, поскольку симбиоз Microsoft и OpenSource, на мой взгляд, невозможен по определению. Впрочем, из чилийского диктатора Пиночета со временем получился неплохой экономический руководитель… **UP**

Акустик
lecter@list.ru

Наш ответ Чемберлену

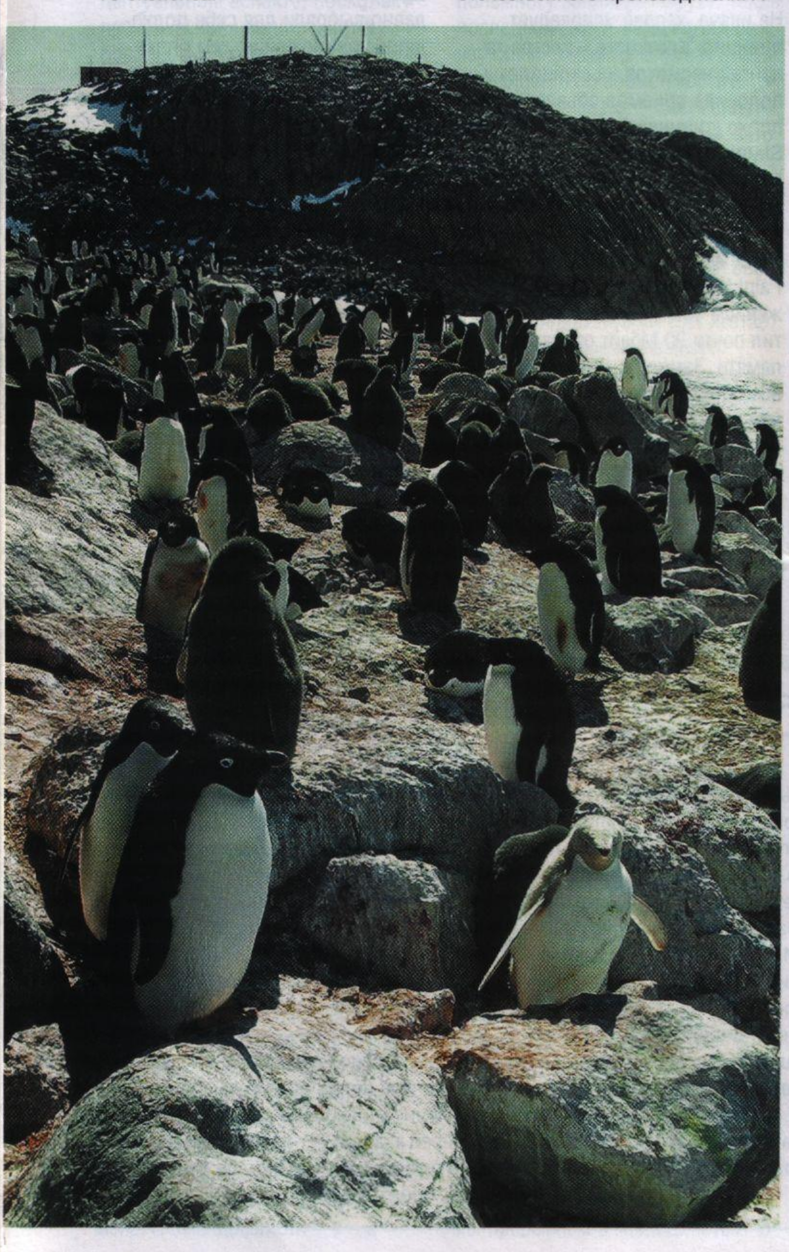
Пока фирму Microsoft патронирует создание глючных программ с "простым и понятным" интерфейсом, наши энтузиасты выпускают гораздо более функциональные и действительно простые в освоении продукты. Юрий Выровщиков справедливо полагает, что лучше один раз увидеть, чем бесконечно слушать, и разработал бесплатную софтину uvScreenCamera (**uvsoftium.ru**, 2,25 Мбайт), умеющую запоминать все, что происходит на экране, включая движения курсора и воспроизводимые системой звуки (разумеется, в системе должно иметься устройство записи). Завершив наблюдение, приложение сохранит запомненное в единственный файл с расширением EXE или UVF. Кроме того, возможна запись пользовательской активности в видеоформате (AVI), а также в формате флэш-ролика (SWF). Вот вам пример действительно интуитивно понятного интерфейса: для записи фильма требуется всего лишь запустить uvScreenCamera, выполнить действия, которые должны быть показаны зрителю, остановить программу и сохранить фильм в одном из указанных выше форматов. Вы решили сделать обучающее приложение? Вам доступно создание всплывающей справки, причем такие выноски будут появляться в нужном месте и в нужное время, достаточно приказать софтине. Для быстрого поиска нужного фрагмента "экранку" можно разделить на сегменты, и каждому будет присвоено название, а впоследствии из таких кусочков нетрудно смонтировать новый фильм. В отличие от Paint.NET, российский продукт нетребователен к системно-аппаратным ресурсам и работает в любой версии Windows. Вердикт: в софт-коллекцию, однозначно.

Один против всех

Дистрибутив Linux XP

Чтобы предупредить любые вопросы о моей возможной предвзятости, признаюсь сразу: в успех проекта я никогда не верил. Более того, даже всерьез его не воспринимал, поскольку совершенно искренне считал, что это никому не нужно, а если и нужно, то на практике трудноосуществимо. Да еще традиционное "Нет пророка в своем отечестве" - вот вам и объяснение моего скепсиса.

Уже неделю я использую в работе операционную систему Linux XP производства LINUX-ONLINE (www.linux-online.ru) и все больше убеждаюсь, что был категорически не прав. Уверяю вас, более дружелюбного варианта системы Linux я еще не видел. Пишу это для проницательных читателей, которые, увидев название статьи, сразу же понимающе ухмыльнутся. Мол, как не похвалить отечественного производителя. А почему бы и нет, если он того заслуживает? Впрочем, по порядку и, уж простите, издалека.



Unix is dead

Нас обманули. Нас обманывали очень долго и так умело, что мы сами добровольно приняли участие в создании самоподдерживающейся системы взаимного мозгопудрения. Дескать, Unix - для настоящих мужчин, не боящихся трудностей, а ищущих таковые. Дескать, нужно принимать Linux как есть, ничего не поделаешь. Как говорится, лучше расслабиться, и удовольствие придет само собой.

Оказывается, все совсем не так страшно, как пишут завсегдатаи знаменитого linux.org.ru, и чуть ли не половина сложностей возникает вовсе не из-за неотъемлемых свойств свободной операционной системы.

Не буду лукавить, я и раньше догадывался об истинном положении вещей. Более того, после некоторых манипуляций - иногда под бубен, а чаще без него - мне удавалось получить вполне дружелюбный Linux-десктоп, работать на котором мог даже совсем неподготовленный пользователь. Но мне почему-то казалось, что то же самое можно было бы получить прямо "из коробки", если бы не пресловутый Unix-way.

По правде сказать, читая новости из мира Linux, я все чаще испытываю дежавю. Вспоминаются передовицы советских газет, уверявшие нас в том, что все прогрессивное человечество в едином порыве углубляет, расширяет... и все такое прочее. В общем, продолжается победное шествие свободного софта по нашей планете. Иногда мне даже кажется, что пользователь Windows скоро станет реликтом, достойным занесения в Красную книгу.

Города Германии давно освоили свободную ОС и ничего другого не желают. Выпускники бразильских школ, когда видят Windows, тут же пытаются перейти по Ctrl + Alt + F1 в консоль и, обломавшись, впадают в ступор. О Поднебесной и говорить нечего: китайцы написали свою собственную ОС на базе Linux. А в России власти приняли закон, предписывающий использовать только отечественное ПО.

Читаю одно - вижу другое. В нашей городской локалке, к примеру, минимум 99% пользователей ни о чем, кроме Windows, не знают и, что самое удивительное, знать не хотят. Причем не только малолетние геймеры, но и респектабельные корпоративные клиенты.

Собственно, я ничего не имею против того, чтобы человек разбирался именно в том, на чем работает. Но не вижу никакой трагедии, если это не всегда так. Плохо, если он не может выбирать, вникать или нет. Но он ведь может! Ну-ка, угадайте с одного раза, что именно предпочтет среднестатистический пользователь?

Ответ: удобство в понимании большинства. То есть именно то, чего сообщество свободных разработчиков дать потребителю не может. Или не хочет, что, на мой взгляд, больше соответствует действительности.

Не хочу апеллировать к банальностям: так, мол, и так, любой труд должен оплачиваться, поскольку все мы работаем за деньги. Проведший часть своей сознательной жизни среди тех, у кого понедельник действительно начинался в субботу, свидетельствую: меркантилизм не является всеобщим законом бытия. Однако только из научного интереса можно делать далеко не все.

Когда речь шла о придумывании алгоритма, постановке задачи, написании основных вычислительных модулей, то понедельник у меня мог растягиваться хоть на месяц без перерывов на обед. Но стоило моему непосредственному начальнику заговорить об интерфейсах, протоколах, выводе на печать и удобстве ввода данных с терминала, у меня тут же наступала бесконечная суббота. Во мне моментально просыпалась комсомольская совесть, и я просил отправить меня в подшефный кол-

хоз на уборку урожая. Потому что вырисовывать окошки, вставлять в текст программы команды графопостроителю и выискивать пропущенные по невнимательности (а вовсе не по незнанию) точки меня совершенно не прикалывало. Лучше уж до обеда – с тяпочкой на поле, а после – с бутылочкой на берегу реки. Причем на работе капала зряплата, а в колхозе – премия. И отгулы, соответственно.

Таким образом, я прекрасно понимаю, что можно написать простую графическую утилиту для настройки VPN в системе Linux. Но едва ли кому-то захочется сделать это исключительно ради бескорыстного самовыражения, на котором и держится OpenSource.

GPL – прекрасная штука, но ее экстраполяция на любые явления – это нонсенс. В качестве бизнес-модели она никуда не годится. Поскольку хороший продукт – это идея плюс рутинная работа. Свободно генерировать идеи – всегда пожалуйста, а вот с работой как раз проблемы.

На первый взгляд все очень красиво: самое трудное (и интересное) делается на энтузиазме, а уж с тягомотиной каждый пусть разбирается сам. Справедливость и эффективность такого подхода понятны любой творческой личности. Но если посчитать, сколько таких творческих личностей в компьютерной общественности, и отнести их количество к общему числу пользователей, то получится доля "правильных" юзеров – один процент, в лучшем случае два.

Кстати, не вижу в этом ничего страшного. Меня вполне устраивают и Debian, и Slackware, независимо от занимаемого ими сегмента рынка. Я, например, еще с армии люблю ливерную колбасу. Когда я беру ее в магазине, то совершенно не смотрю на то, что покупают другие. Это их дело. А то, что ем лично я, касается только меня, никого больше.

В этом отношении OpenSource прекрасен. Но только для меня и таких, как я. Коих, осмелюсь заметить, в нашем обществе меньшинство. И даже если все мы станем платить за свободные продукты, то денег на нас не заработать. Просто потому, что нас очень мало.

Linux XP – это прежде всего бизнес. Продажа продукта, в основе которого лежат открытые решения. Но доведенные до ума, за что разработчики дистрибутива хотят получать деньги. Между прочим, имеют право.

Кстати, о разработчиках. Лидер команды, создавшей Linux XP, Тимофей Королев, любезно согласился ответить на некоторые мои вопросы. Думаю, читателю будет интересна информация из первых уст.

Установка и настройка

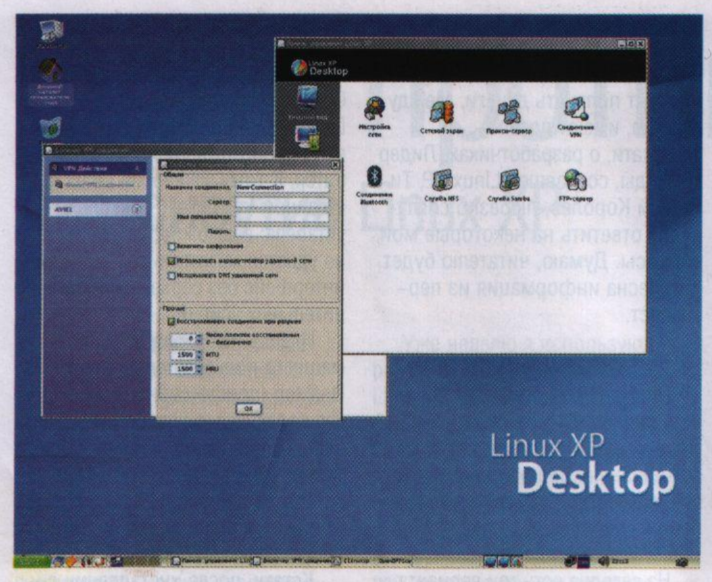
Прежде всего, требуется скачать или купить дистрибутив. Первый вариант проще некуда: заходишь на страницу www.linux-online.ru/desktop/download.php, и бери на здоровье. С покупкой "коробки" несколько сложнее.

На сегодня есть три варианта данного продукта. Магазин "Линукс-центр" (www.linuxcenter.ru) за 450 рублей продаст вам профессиональную версию Linux XP на пяти CD. Там же предлагается приобрести Linux XP 2006 Ultra Edition на двух DVD за 595 рублей. Наконец, существует однодисковая ознакомительная версия Linux XP Desktop 2006, о которой по понятным причинам мы вообще говорить не будем.

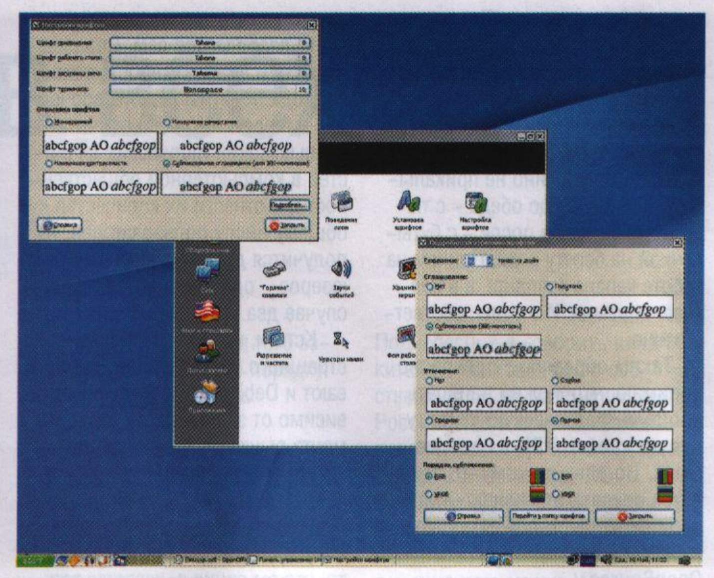
Ultra Edition – самая большая. Но исключительно за счет срезов пакетных репозитариев для Fedora Core 3. Они-то и занимают второй DVD. Домашнему пользователю все это богатство вряд ли понадобится. К тому же версия Linux XP в данном комплекте несколько устарела: возможно, вам вообще не удастся запустить графический интерфейс без серьезных дополнительных усилий.

Идеальный вариант для домашнего пользователя – Linux XP Desktop (профессиональная русская редакция), о котором и пойдет речь. Этот продукт, как и все остальные варианты Linux XP, не является свободно распространяемым. Без активации он будет запущен только 99 раз.

Кстати, после инсталляции системы не спешите ее регистрировать. Дело в том, что повторная активация допустима только через неделю. То есть если вы что-то ненароком сломаете и решите все переустановить, то серийный номер принят не будет. Конечно, ничего страшного, функциональных ограничений я не заметил. Но окошко с напоминанием будет всплывать и раздражать вас. Отсюда – совет: сперва закройте все



Настройка VPN-соединения в Linux XP производится намного проще, чем в Windows. Удивительное рядом!



Настройке шрифтов тоже рекомендуется уделить некоторое время, если вы хотите смотреть на них без слез.

технические вопросы, а уж потом урегулируйте юридические формальности.

Инсталлятор Linux XP – обычная Anaconda от Red Hat. Только будьте внимательны при разбиении диска вручную: точки монтирования для Windows-разделов указывать не надо, поскольку это делается автоматически. Да и вообще на данной стадии активное участие пользователя не предусмотрено: все основные операции по настройке операционки будем выполнять после ее установки.

Итак, как приличный пользователь, первым делом вы должны установить все системные обновления, которые вышли после издания "коробки". Для этого вам потребуется выход в интернет. Идите по пути Start > "Панель управления Linux XP" > "Сеть". Там вас интересуют "Настройка сети" и, при необходимости, "Соединение VPN".

Если что-то похожее на первое вы наверняка видели в других дистрибутивах, то за второе не грех сказать спасибо разработчику. В интернете описано около десятка методов настройки VPN-соединения для Linux-десктопа. Но в любом случае надо создавать какие-то файлы, править какие-то конфиги... Здесь такого нет. Даже проще, чем в Windows, поскольку нет никаких вкладок и отключение шифрования произво-

---

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т. ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

"___" ______________ 200___ г. __________________
(подпись плательщика)

Информация о плательщике

____
(Ф. И. О., адрес плательщика)

____

____
(ИНН)

№ ______________________________________
(номер лицевого счета (код) плательщика)

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т. ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

"___" ______________ 200___ г. __________________
(подпись плательщика)

Информация о плательщике

____
(Ф. И. О., адрес плательщика)

____

____
(ИНН)

№ ______________________________________
(номер лицевого счета (код) плательщика)

ПОДПИСНОЙ КУПОН

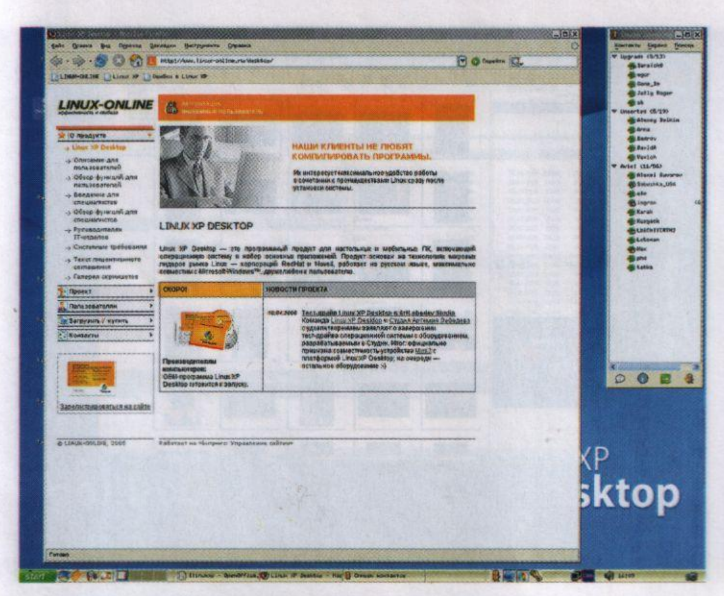
Ф. И. О. ____________________ Возраст ______

Индекс ______ Область / край ________________

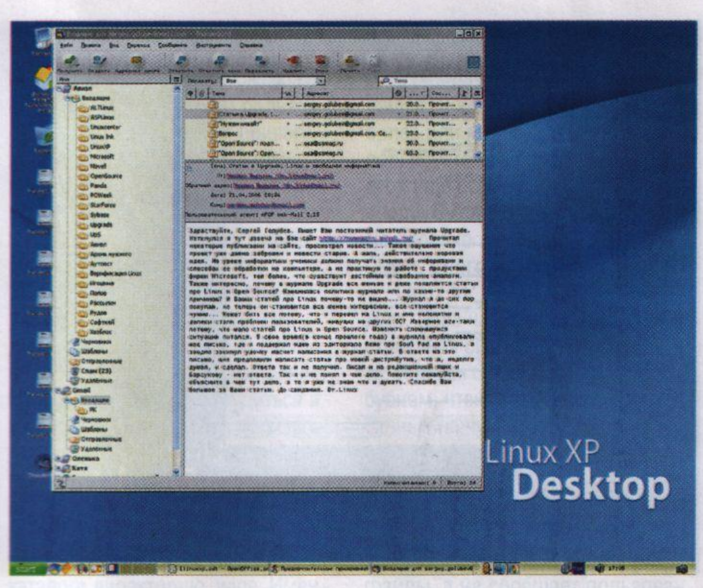
Город __________ улица ____________________

дом ____ корп. ____ кв. ____ подъезд ____ код (домофон) ____

Телефон (код города) ____________________



Браузер Firefox и интернет-пейджер Gaim - главные сетевые программы дистрибутива Linux XP. А больше и не надо.



Почтовый клиент Thunderbird совершенно корректно работает с общим профилем программы. И безо всяких бубнов.

дится в основном окне. От пользователя требуется ввести IP-адрес сервера, логин и пароль.

Дорогой читатель! Прости меня, пожалуйста. Мне уже стыдно за тот пафос, с которым я не так давно писал: "Заходим в /etc/ppp, открываем файл options, пишем туда..." На самом деле кликнуть по иконке и заполнить три поля - это значительно удобнее. Конечно, Unix-way - великое дело. Но не будем лицемерить, значительная часть "продвинутых" линуксоидов бездумно копирует взятые в Сети конфигурационные файлы, действуя по готовому шаблону. Эта процедура не прибавляет знаний, а лишь дает человеку иллюзию немереной крутизны. В результате вместо грамотного пользователя появляется очередной "ряженый", который тут же устремляется на форумы гнобить ламеров-виндусятников. А как же - целых три строчки в файл конфигурации скопировал. Можно гордо заявить: "Мы масдай не юзаем, тока линух или бсдю".

Впрочем, это лирика. Вернемся к нашей системе. "Панель управления" > "Приложения" > "Добавление и обновление программ". Да, если вы заметили опечатку в слове "программ", то не надо писать об этом разработчикам. Они уже в курсе, но ошибка явно не критическая и будет исправлена в рабочем порядке. Выбираете "Обновить компоненты операционной системы", дожидаетесь окончания операции и перезагружаете машину.

Хорошо бы немного подумать о красоте. То есть установить официальные драйверы для вашей видеокарты. Скачивать их не нужно, они лежат на диске "Дополнительные программы".

Если у вас видеокарта от NVIDIA, то кликайте по "Рабочему столу" правой кнопкой мыши и выбирайте в меню пункт "Создать терминал". Там наберите команду `init 3`, которая переведет вас в текстовый режим. Зайдите в систему под именем пользователя root и запустите "Полуночного командира". Необходимый вам драйвер лежит в каталоге /media/cdrecorder/drivers. Подведите к нему курсор, нажмите на Enter и согласитесь со всем, кроме вопроса, начинающегося так: "No precompiled kernel..." После `startx` система предложит вам выбрать оптимальное разрешение экрана.

С продуктами ATI все ненамного сложнее. В текстовый режим переходить не надо - драйвер устанавливается и в графическом. После запуска файла ati-driver-installer-8.23.7-i386.run выбираете опцию Automatic и дожидаетесь окончания процесса. Затем следует внести небольшие изменения в файл /etc/X11/xorg.conf. В секции Device, в строке Driver, указываете `fglrx`, а в секции Screen, в строке DefaultDepth, - `24`.

Самое время заняться шрифтами. Заходите в "Панель управления" > "Внешний вид" > "Настройка шрифтов" и устанавливаете наиболее подходящую вам степень сглаживания (для каждого нового пользователя эту процедуру следует выполнять заново). И еще. Если вы скачали пакет обновлений, то подключать шрифты True Type от Microsoft не нужно - они у вас уже есть.

Далее - "Панель управления" > "Внешний вид" > "Установка шрифтов". Обычным файловым менеджером, запускаемым через меню "Мой компьютер", находите необходимые файлы, выделяете их и копируете в папку со шрифтами.

С изображением разобрались, принимаемся за звук. Как правило, он уже есть, и ничего делать не нужно. Однако владельцев Audigy, возможно, ждет сюрприз: система молчит как рыба. Это вовсе не означает, что вы обречены работать в полной тишине. Клик правой кнопкой мыши по динамику, который висит в трее, затем - "Открыть программу управления громкостью". Задайте параметры, соответствующие вашей конфигурации, и вуаля - слушайте музыку, смотрите кино со звуком. Безусловно, недостатком системы это считать никак нельзя: разработчики не экстрасенсы - откуда им знать тип вашей акустической системы?

И - общие настройки закончены. Пора вспомнить, что постоянно работать в качестве пользователя root не комильфо. Стало быть, надо создать обычного юзера. "Панель управления" > "Пользователи" > "Пользователи и группы".

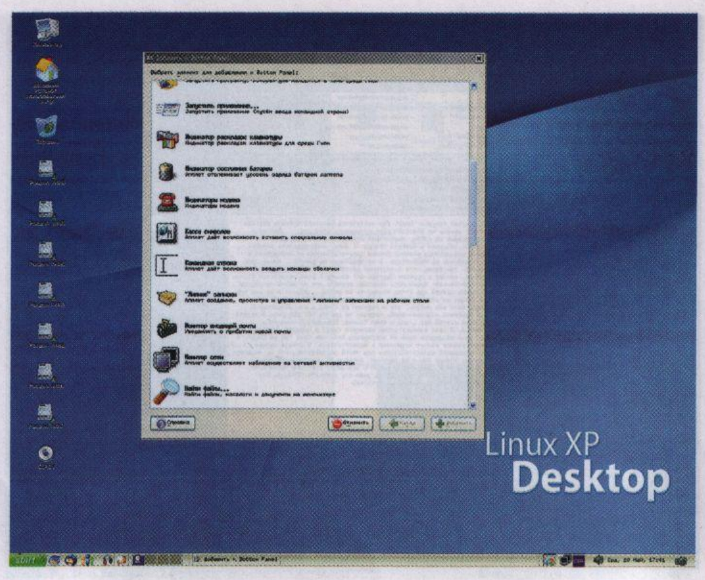
Если вам неохота при каждой загрузке вводить логин и пароль, отправляйтесь в "Панель управления" > "Приложения" > "Вход в систему". У вас есть выбор: либо сразу автоматически входить под своим именем, либо активировать вход с задержкой. По-моему, второе удобнее. И наконец, если у вас на машине используется несколько систем, то там же в "Параметрах загрузчика" укажите ту, которая будет стартовать по умолчанию.

Прикладные программы

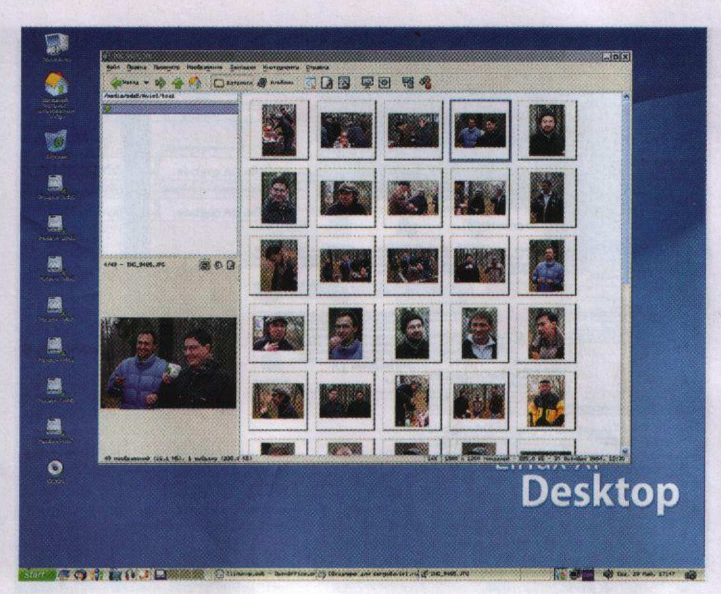
Прежде всего, посмотрим, что мы имеем, а уж потом будем думать, что со всем этим делать. Начнем, так сказать, с программ, первых по степени важности, - сетевых. Разработчики предлагают нам браузер Firefox версии 1.0.7 (сами понимаете, ему место только в музее), почтовый клиент Evolution, интернет-пейджер Gaim и кое-что по мелочи (видеоконференции, инструменты для работы в Amule, клиент терминального сервера).

Браузер, как нетрудно догадаться, необходимо не только обновить, но и синхронизировать с тем, который верой и правдой служит вам в системе Windows (вы же не собираетесь сжигать за собой все мосты?). Первое желание - воспользоваться функцией "Установка дополнительных программ", которая доступна на панели управления. Но не тут-то было: в списке Firefox отсутствует, поэтому придется прибегнуть к ручному труду.

Скачайте последнюю версию браузера с сайта www.mozilla.ru. Она там лежит в виде архива. Поскольку имеющаяся в Linux XP программа вам без надобности, удалите ее командой `rpm -e firefox`, запущенной в консоли от имени суперпользователя. Затем распакуйте архив в каталог /opt. По большому счету, все сделано. Но незачем отказываться от мелких удобств, поэтому следует зайти в "Панель управления" > "При-



Настраивая интерфейс операционной системы Linux XP, непременно воспользуйтесь готовым набором апплетов.



Смотреть картинки в системе Linux XP достаточно удобно. Привыкать не придется - все почти как в ACDSee.

ложения" > "Программы по умолчанию" и указать там, что отныне ваш штатный браузер имеет полное имя /opt/firefox/firefox.

Наконец, изменяете параметры кнопки запуска, где также прописываете полный путь к только что установленному приложению. Подключить к браузеру существующий профиль - дело техники, да и писали мы об этом не раз, повторяться не буду.

С браузером разобрались, на очереди - почтовый клиент. Evolution - выбор достойный, но в системе Windows он пока работать не умеет, и общего профиля у нас не будет. Лучше установите Thunderbird, чтобы наслаждаться всеми преимуществами мультиплатформенности. Порядок действий совершенно такой же, как в случае с Firefox. С интернет-пейджером вообще ничего делать не надо: регистрируетесь и общаетесь. Единственное, что я советую, - отключить в настройках показ подписей к пиктограммам, уж очень много места они занимают.

В качестве FTP-клиента удобнее всего использовать штатный файловый менеджер Nautilus. Открываете "Компьютер", выбираете "Файл" > "Соединиться с сервером", вводите в соответствующие поля логин и пароль и перетаскиваете файлы и папки мышью. А чтобы всякий раз не вспоминать имя ресурса, добавьте его в закладки. Замечу, что программа прекрасно адаптирована к российским реалиям: кириллические символы в Windows-кодировке, используемые в названиях файлов и папок, отображаются корректно.

Переходим к офисному пакету. Пока он в системе отсутствует: разработчики решили не включать OpenOffice в умолчальный набор софта. Однако приложение имеется на диске "Дополнительные программы", откуда его и следует установить. Сюрприз: инсталляция производится точно так же, как в Windows, - запуском установочной программы, которая сама помещает все файлы туда, куда следует. Очень хорошая находка авторов Linux XP, экономящая потребителю немало времени.

Не спешите вынимать диск из привода. Он нам еще пригодится, ведь мы переходим к мультимедийным приложениям. Разработчики предлагают нам музыкальный проигрыватель Rhythmbox, программу для просмотра фильмов Totem и дискописалку K2b. В общем, полный набор, достаточный для большинства пользователей. Особое внимание хочу обратить на корректное отображение русских тегов: никакой ручной перенастройки не требуется.

Интервью с руководителем разработчиков Linux XP

UPgrade: В основе Linux XP лежат открытые решения. Какова же доля проприетарного довеска? Собственно говоря, за что изволите деньги брать (смайл)?

Тимофей Королев: Мы не только внесли много изменений в открытые программы (музыкальный проигрыватель, браузер файлов и Windows-сетей, менеджер входа в систему, патчи к ядру), но и сделали эксклюзивную графическую тему с векторными иконками, утилиту обновления системы (два клика - и система обновлена, не надо вводить хитрые команды), не имеющий аналогов менеджер VPN-соединений, панель управления настройками системы, службу оповещения о событиях в системе... и много чего по мелочи.
Деньги, кстати, берутся не только за это, но и за огромный труд по созданию дистрибутива, а также за техническую поддержку, которая у нас одна из самых лучших.

UP: Не раскрою большой коммерческой тайны, если скажу, что вы не самая богатая Linux-компания в мире, но тем не менее как-то умудрились создать самый дружественный дистрибутив. Как вы думаете, почему этого до сих пор не сделал ни один из разработчиков?

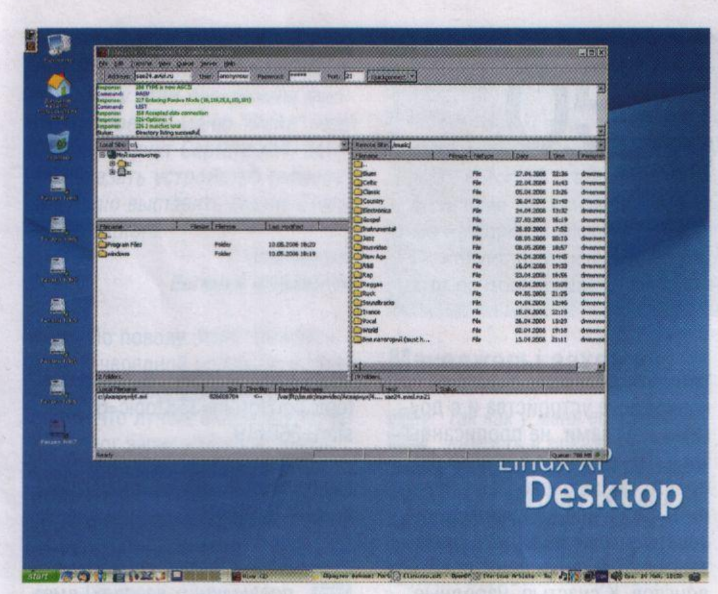
Т. К.: Да потому, что это никому не нужно. Самые большие деньги на Linux-рынке крутятся в области серверов.
Естественно, каждый разработчик Linux бьет себя пяткой в грудь и утверждает, что его дистрибутив универсальный. Но мы с вами хорошо понимаем, что слово "универсальный" - синоним слова "никакой". Пытаются сделать и вашим, и нашим, в итоге получается скверно.
Тем не менее в мире не мы одни делаем дружелюбный Linux. Есть Linspire (Lindows) и Xandros. Все остальные тужатся в области универсальных решений.
В России, конечно, десктопы интересуют только нас. И получается у нас неплохо. На нашем счету самое большое в истории России внедрение Linux на десктоп.

UP: Как вы считаете, кто является потенциальными пользователями Linux XP - мигранты с Windows или те, кто готов перейти на вашу ОС с других дистрибутивов Linux?

Т. К.: Мигранты с Windows плюс прагматичные системные администраторы, которые хотят перевести свой офис на Linux, корпоративные пользователи, которым нужна простая до безобразия система с хорошей поддержкой. Также есть категория людей, которые один-два года назад пробовали какой-либо другой Linux и сейчас решили попробовать наш.

UP: Как часто планируете выпускать обновления системы?

Т. К.: Каких-то долговременных стратегических планов на этот счет у нас нет. Мы считаем, что обновления должны делаться не ради галочки, а по мере необходимости. На сегодняшний день мы выпустили два комплексных апдейта: первый вышел в декабре прошлого года, а второй - совсем недавно, в конце мар-



В системе Linux XP работают некоторые программы, написанные для Windows. Это может оказаться полезным.

Альтернатива программам из данного комплекта, тем не менее, имеется. На CD лежат универсальные проигрыватели Mplayer и Xine, а также исключительно функциональное приложение для прожига болванок xCDroast. Устанавливать их или нет – решать вам. Дело вкуса.

Лично мне из всех видеопроигрывателей больше всего нравится Xine, а Mplayer я недолюбливаю (разумеется, незаслуженно, но сердцу не прикажешь). XCDroast – штука хорошая, но данная версия работает, только если запускать ее от имени суперпользователя. Поэтому целесообразность инсталляции софтины сомнительна.

Если вы все-таки решили что-то установить, будьте внимательны. Во время инсталляции вам будет сообщен предназначенный для приложения каталог. Его название стоит запомнить, поскольку именно туда будет помещена утилита для корректного удаления программы. И никаких `rpm -e` больше не нужно.

На очереди – графика. Тут все просто. В системе имеется браузер изображений и редактор The Gimp. На мой взгляд, большего и не требуется. По крайней мере, домашнему пользователю, у которого картинки чаще всего вызывают неприятные ассоциации с бессмысленно потраченным трафиком (а значит, и с пущенными на ветер деньгами).

Если вам не хватает какой-то программы, которой вы пользовались, будучи стойким приверженцем Windows, то расстраиваться рано. Может быть, отказываться от любимого приложения и не придется. Ведь есть эмулятор Wine.

Мне, например, было очень тоскливо без FTP-клиента, поддерживающего докачку. В системе Windows эту задачу выполняет Filezilla. Она же будет трудиться и в Linux XP. Ее установка производится привычным способом – запуском инсталлятора. Если вы прикажете файловому менеджеру показывать скрытые файлы, то обнаружите в своем домашнем каталоге директорию .wine. Именно там и будут находиться все "экзешники". Разумеется, иконки для их запуска создаются точно так же, как и пиктограммы для запуска других программ.

Кстати, об иконках. Если кликнуть правой кнопкой мыши по панели задач и выбрать опцию "Добавить на панель", то откроется окно апплетов. Это самый простой способ конструирования дружелюбного интерфейса. Кнопки там самые разнообразные. Помимо доступа к свежим биржевым сводкам, вряд ли интересного обычному пользователю, есть и кое-что полезное. Например, кнопки для быстрого снятия скриншота.

Наконец, было бы упущением не рассказать о моих субъективных впечатлениях от дистрибутива Linux XP. Прежде всего, ничего сверхъестественного в нем я не нашел. В конце концов, любой более или менее продвинутый пользователь в силах создать для себя еще более дружелюбную среду. Были бы время и желание. Но сколько займет такое дело? Очень много.

Linux XP – это серийный продукт. Пара часов – и хорошо настроенная система готова к работе. Причем безо всяких танцев с бубном, чтения мануалов, написанных на чужом языке, вопросов на форумах и прочих атрибутов жизни линуксоида.

Особо хочется отметить работу прикладных программ. Плейер проигрывает мультимедийные файлы, а не сообщает пользователю о необходимости установить какие-то кодеки. А их, между прочим, еще надо найти в интернете.

Кстати, создатели дистрибутива не препятствуют пользователю, желающему получше изучить систему. В конце концов, это точно такой же Linux, как и все остальные. В основе системы лежит открытая Fedora, о которой очень много написано.

Не препятствует, но и не принуждает. Может быть, это и есть та самая свобода, о которой так любят рассуждать сторонники OpenSource. Пусть и не совсем такая, какой эти люди хотят ее видеть. **UP**

Сергей Голубев
sergey.golubev@gmail.com

та. Кое-какие материалы для третьего уже есть, и мы планируем выпустить его где-то в середине лета.

Попутно, с выходом обновлений, в тираж запускаются установочные диски, на которых эти апдейты уже присутствуют. Например, поступил в продажу Service Release 1 (SR1).

UP: Предположим, пришла мне по почте коробка, а диски там битые. Могу я просто скачать образ с сервера и использовать коробочный ключ?

Т. К.: Разумеется. Скажу больше: если вы приобрели "коробку" и, пока она шла по почте, успела появиться новая версия дистрибутива, то можете смело скачивать ее с сайта и использовать ваш ключ. Он подойдет к любой версии Linux XP Desktop 2006.

Приведу простой пример. Допустим, ваш сосед заказал в "Линукс-центре" Linux XP 2006 Ultra Edition и не смог загрузить систему. А вы купили какой-то другой вариант нашего дистрибутива, который прекрасно встал как на вашу машину, так и на компьютер соседа. Такое может быть, если ему достался ранний тираж. Что ему делать? Вариант первый: пусть обратится к нам в техподдержку, и мы сделаем все возможное, чтобы ему помочь. Вариант второй: пусть установит систему с ваших дисков, а ключ использует свой. Думаю, человек практичный именно так и поступит. Ему же нужна работающая конфигурация, а не переписка с разработчиком.

Наша аудитория - это не те, кто будет часами выискивать баги, чтобы потом писать на форумах об "отстойных продуктах отечественных разработчиков". Мы ориентируемся на тех, кто делом занят, кто трудится сам и готов оплачивать чужой труд. Пользователю нашего дистрибутива абсолютно не важна пресловутая идеологическая чистота решения его проблем. Ему важен результат, а не процесс.

Мы не хотим делать игрушку для хакеров, которая принципиально не выходит из бета-стадии. Поймите меня правильно, против продвинутых пользователей мы ничего не имеем и иметь не можем. Нравится человеку Linux from Scratch - на здоровье. Но мы четко понимаем, что большинству потребителей совершенно не интересно разбирать чужой код и совершенствовать его. У них совсем другой круг жизненных задач. А мы играем по правилам большинства.

UP: Расскажите о планах по расширению репозитария. Какие приложения войдут в его состав прежде всего? Будет ли когда-нибудь включена в дистрибутив виртуальная машина WMware?

Т. К.: Репозитарий расширяется по мере поступления просьб от пользователей на нашем форуме. В него включены офисные приложения, игры, мультимедийные плейеры и т. д. Запросов на VMware нам пока не поступало. Если пользователи захотят, она появится в канале.

Мы уже готовим следующую версию - там будет очень много нового. В том числе в плане установки программ. Изменений будет столько и они будут такого уровня, что это станет прорывом в десктопных дистрибутивах Linux во всем мире. Мы собираемся добавить забот нашим конкурентам - Xandros и Linspire.

О записи видео и закладках

Драйвер 5.1.0.1100 от Widcomm

В UPgrade #18 (263) был вопрос о передаче стереозвука по Bluetooth. Такой звук поддерживается только в последней версии драйвера Widcomm, а именно в 5.1.0.1100. К сожалению, найти его крайне затруднительно. Например, я на странице поддержки не обнаружил никаких драйверов для Bluetooth к своему ноутбуку Acer, даже того, что идет в комплекте с компьютером. Да и сам изготовитель ПО распространяет драйверы исключительно среди своих партнеров, какой там свободный доступ. Но мир не без добрых людей, и на странице forum.gsmhosting.com/vbb/showthread.php?t=294359 есть ссылка на нужный файл.

С уважением, ***Кирилл***

Действительно, судя по всему, драйвер версии 5.1.0.1100 нормально поддерживает высококачественное аудио, а потому настоятельно рекомендуется к установке. Но учтите, эти драйверы заточены под конкретные устройства и с другими донглами, не прописанными в INF-файле и в license.dat, просто так не заработают. Купить лицензию на драйвер пользователь тоже не может: этим занимаются лишь производители донглов. К счастью, народные умельцы искали и нашли выход из положения. Кроме указанного вами форума, хочу назвать еще два – и тот и другой русскоязычные, – которые помогут решить все проблемы с установкой драйвера: forum.ixbt.com/topic.cgi?id=60:2494-52 и forum.ru-board.com/topic.cgi?forum=35&topic=6124&start=360#19.

Боремся с кракозябрами в Photoshop

Если в Photoshop CS (и в предыдущих версиях) вместо кириллицы видны кракозябры, я делаю так.

1. Выбираю нужную гарнитуру и набираю текст, невзирая на то что набор идет кракозябрами: ôûâàïðîëæ. Важно! Вводить надо только текст, без всяких знаков препинания и т. п. Никакого исправления ошибок – тут же вылетишь в другую гарнитуру!

2. Набрал. Выхожу из режима ввода, выбрав другой инструмент, например Move Tool.

3. Опять вхожу в режим набора, нахожу и активирую нужную гарнитуру. Текст из кракозябр становится кириллическим, да еще и нужной гарнитуры.

4. Расставляю знаки препинания и т. д. (В Photoshop CS 2 такой метод не работает, только в CS.) Пользуюсь вышеописанным способом с прошлого века. Он прост и, может, кому-то тоже известен, если так – извините. Но... Товарищ Трошин попросил – я написал. До свидания.

Павел

Спасибо за совет! Возможно, кто-нибудь еще из читателей готов рассказать нам о своих способах решения проблем с кириллицей в программах Adobe?

Пишем видео с веб-камеры

Мучился одно время вопросом: как записать видео с веб-камеры? Искал какой-то специальный софт, но решение оказалось гораздо проще, чем я думал. Запись видео и звука с любого DirectShow-устройства, будь то веб-

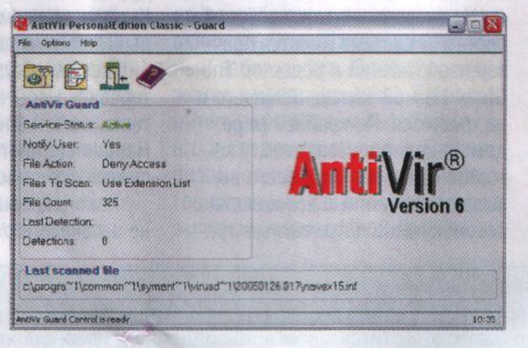
Хождение по мукам

С удовольствием делюсь выстраданным! Установил я недавно на свой ПК очень удобный и со всех сторон прекрасный Google Toolbar. Перестали в "Яндексе" сообщения писаться на кириллице. Кракозябры вылезают... А в меню поисковика Google запросы вводятся без проблем. Две недели мучился, пока не догадался удалить из IE этот самый Google Toolbar.

Пошел я по интернету кряки искать. После посещения кое-каких иностранных сайтов и загрузки ряда файлов мой сторож AntiVir PersonalEdition Classic for Windows оживился - обнаружил вирус. Опасным это дело оказалось - за зарубежными халявными ключами лазить.

Настроил я любовно компьютер (CPU - 2,4 ГГц) одной даме... А она привела к нему еще доброжелателей и многознатцев. И стал он работать, как несмазанная телега. Word 2003 грузился по четыре минуты. Ну, я решил, что программа какая-то работу замедляет или вирус завелся. Удалил я оттуда Norton AntiVirus, который тормозит все, что движется (то же делают "Касперский" и Dr. Web). Поставил AntiVir PersonalEdition Classic и заменил Word 2003 обычным Office XP. Проблема исчезла.

Купил дешевые CD-болванки на базаре (контрабанда, видать, или из сэкономленного материала сделаны). И вот вам результат: диск не выдержал современных скоростей, разорвался на части прямо в приводе. Еле осколки вычистил. Полежали записи на этих носителях около года и перестали читаться. Видать, не были диски предназначены для длительного хранения информации.



Насчет того, что антивирусы тормозят систему, я бы с вами поспорил: современные версии таких программ при должной настройке работают шустро. Тормоза "Нортона" лично я замечаю, только когда он проверяет архивы каких-нибудь программ по несколько сотен мегабайт. Пока "Нортон" распакует, скажем, полгигабайта архива Adobe Premiere... Пока его просканирует... Но тут причина совершенно объективная: объем данных большой, операция по извлечению файлов из архива ресурсоемкая. Так что ругаться вроде и не из-за чего.

А вот производители оптических дисков любят гнать халтуру - это доказанный факт. Не будем называть имен, но я сам пару раз накалывался с одной фирмой. Запишешь диск, а он через полгода спокойного лежания в боксе не читается ни фига! Маразм... В общем, я больше не покупаю noname, да и просто диски от производителей, не входящих в пару-тройку лидеров. Впрочем, и с одним из лидеров не так давно была проблема: диски из некоторых партий не читались на одном приводе. Пришлось заменить привод: вероятно, лазер подсел. Неприятный осадок, тем не менее, остался: другие-то диски читались отлично... Может, производители вовсю готовятся к переходу на синие лазеры, а на малодоходные CD / DVD попросту забили?

камера или ТВ-тюнер, с успехом делает бесплатный Virtual Dub. К тому же у этой программы много настроек. В меню "Файл" надо выбрать пункт Capture AVI, затем указать устройство (камеру) и в Audio выставить опцию Enable Audio capture.

С уважением,
Евгений Феклистов

По поводу этого письма – очередной вопрос к читателям: а из специализированного софта что лучше выбрать? Чтобы юзер мог записывать как высококачественное видео со своей веб-камеры, так и то, что идет от абонента, находящегося "на другом конце" видеочата.

Sound Forge вместо Total Recorder

Читаю UPgrade с первого номера. Благодаря вашему журналу получил вторую профессию (по первой я музыкант симфонического оркестра). За все время нашего общения через журнал пару раз встречал ваши хорошие отзывы о программе Total Recorder, главным образом в связи с тем, что она может записывать все, что воспроизводит звуковая карта. Не так давно я столкнулся с подобной необходимостью (мне нужно было "выдрать" звук из DVD), и один из вариантов решения проблемы и был связан с записью того, что воспроизводит звуковая карта. А мой коллега (музыкант) посоветовал мне не пользоваться какими-то специальными программами, а прибегнуть к помощи широко распространенной утилиты Sound Forge (у меня на ПК установлена версия 7.0). Как оказалось, достаточно там, в разделе настроек Device, включить функцию "Программа переназначения звуков" – и Sound Forge запишет в файл нужного формата все, что воспроизведет аудиокарта.
Пишу вам об этом потому, что Sound Forge достаточно широко распространен среди владельцев компьютеров и иногда совершенно не нужно пользоваться сторонними программами.

Андрей

Спасибо за совет! Sound Forge действительно один из лучших аудиоредакторов и установлен на многие компьютеры. И те, кто им пользуется, теперь будут знать, что Sound Forge умеет почти все, в том числе заменять Total Recorder.

DataFile

Напоминаем вам, что в конференции на нашем сайте - conf.computery.ru/cgi-bin/conference/start.asp - живет зверек "soft-модератор", который ответит на все ваши самые сокровенные вопросы о системе. Рассчитывать на ответ также можно, отправив письмо на адрес problem@veneto.ru.
Пожалуйста, учтите, что для техподдержки используется только этот почтовый ящик, но никак не upgrade@veneto.ru.

Менеджеры закладок

Так как у меня есть необходимость в локальном хранении закладок на интернет-ресурсы, я не раз пытался найти замену используемой мной сейчас программе Powermarks (www.kaylon.com/power.html), поэтому с большим интересом прочитал в майском UPgrade Special статью о менеджерах закладок. И вот что хочу отметить.
1. Linkman, к сожалению, как и Powermarks, больше не обновляется.
2. Определенные надежды подает программа inBookmarks (www.hexilesoft.com).
3. Все остальные решения крайне далеки от нужд конкретных пользователей.

С уважением,
Лялин Михаил Таронович

Менеджер закладок inBookmarks – хорошая программа, среди ее функций можно отметить поддержку практически всех браузеров, Drag'n'Drop, сортировку закладок, поиск и удаление дублей, наличие русификации. Недостаток – крайне невразумительный сайт, который совершенно не привлекает внимания к программе, поэтому, наверное, о ней мало кто знает, а пишут еще меньше.

Бесплатная альтернатива WhereIsIt

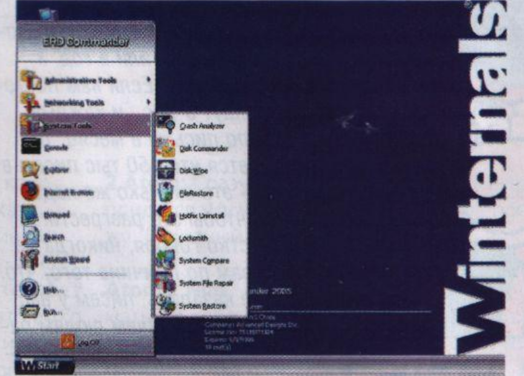
В свое время я долго боролся с программой WhereIsIt разных версий. И ключи разные пробовал, и копии каталогов, защищенных от записи, делал. На основании полученного опыта хочу дополнить ваши соображения, изложенные в статье "Преступление и наказание": среди грязных приемов автора программы есть и внезапная перезагрузка компьютера, когда захочется утилите, решившей, что она взломана. К счастью, на этой софтине (в остальном очень удобной) свет клином не сошелся. Посмотрите, если есть желание, программу CD Collection 2.16 (www.nicomsoft.com/cdc_ru/index.htm). Функционал – 95% от WhereIsIt, русский интерфейс, бесплатна на 100%. К сожалению, автор приложения, похоже, проект забросил (с 2004 года утилита не обновляется).
Короче, я не только снес WhereIsIt, но и выкинул дистрибутивы со всеми коллекциями ключей. Да, диски пришлось заново проиндексировать. Но эту операцию CD Collection делает в несколько раз быстрее, чем его платный аналог!

Сергей

Отличная программа! Спасибо за наводку! Ударим по коварным программистам переходом на бесплатный софт! Долой пиратство! UP

Сергей Трошин
stnvidnoye@mail.ru

О пользе создания образов



Конфигурация моего ПК, думаю, не важна, так как, похоже, проблема софтовая. При загрузке Windows XP SP2 вначале пропадала заставка Microsoft (оставался черный экран с мигающим курсором), но далее система загружалась. Потом при появлении черного экрана с курсором загрузка стала обрываться, а компьютер зависал. Загрузившись с диска ERD Commander, я пытался откатить операционку к предыдущей точке восстановления - без результата. Проверка антивирусом показала, что не открываются некоторые файлы с расширениями LNK, BMP и GIF. Также антивирусом было удалено несколько файлов, которые, как я понял, вызвали у программы подозрение (в логах упоминалось spyware). Так как у меня был образ системного раздела, сделанный Acronis True Image, пришлось восстанавливать систему из него. Правда, причина сбоя так и осталась невыясненной.
Мои пожелания всем: делайте образы системного раздела, записывайте их на болванку - и в случае возникновения такого фатального глюка через несколько минут вы получите свою ОС обратно в целости и сохранности.

Konstantin

Причина глюка, возможно, как раз и была в заражении компьютера spyware или вирусом. Создание образа системы с помощью Acronis True Image или Norton Ghost - самое надежное средство восстановления работоспособности ОС в подобных ситуациях. System Restore, к сожалению, работает далеко не всегда, но у него есть большое преимущество: точки отката создаются автоматически, а значит, независимо от степени ленивости пользователя. Поэтому и от данной функции отказываться все же не стоит. При создании полного образа мало кто использует запланированные задания, а вручную это делают крайне редко, поэтому при полном откате теряется довольно много информации. Но иначе никак. Образ системы, пусть и трехмесячной давности, должен быть обязательно: восстановить из него ОС и потом заново произвести ряд изменений в любом случае быстрее и проще, чем ставить все с нуля.

Редактор раздела: **Николай Барсуков** | b@veneto.ru

Про SMS-сервисы и статистику



Здравствуйте.

Прочитал редакционную статью и решил написать. Возникло пара вопросов, пара идей и пожеланий. Все написанное ниже - это лишь мое мнение, я не в коем случае никого ни ругаю. Журнал правильный - так и держать. Первое возникший вопрос после прочтения редакционной статьи - куда писать? "На редакционный e-mail" - это какой? upgrade@veneto.ru - это вроде главный почтовый ящик. Если писать редактору - то какому?

Второй вопрос - так сколько же вам приходит писем? 5-10 тыс. человек - это что за цифры? Это примерное количество человек которое вам пишет постоянно, или всего, или в год, а может в месяц? Если вам постоянно пишут 5 тыс., и каждый пишет по письму в месяц, то получается что 150 тыс писем в месяц - это сколько же надо людей чтобы это разгрести. Я вот, честно говоря, никогда не писал вам по причине того, что, как мне казалось, писем у вас завались, да и зачем людям работу лишнюю давать? Если писем много, то мое наверняка затеряется или будет похожим на сотни других и т.п. Хотя были и идеи и вопросы. В общем, много-ли у вас работы - непонятно. Есть у вас время и возможность разбирать кучу писем - тоже. Нет, может это я конечно тугоумный, не спорю. Если какие-то письма печатаются, что-то из них черпаете, то естественно вы разбираете корреспонденцию, но на сколько вы с этим справляетесь не ясно.

Это я из чистого гуманизма, а не от того, что мне жаль если мое письмо не прочтут. Вообще и нет у меня особого представления как у вас там идет работа, на сколько эффективны ваши исследования и просьбы к читателям. Вот приглашали вы на работу людей для тест лаборатории. И как у вас с этим дела? Много ли народу пришло? Остались ли места? <...>

Если вы печатали отчет - а я прозевал, то извините. Не всегда удается отследить купил я очередной номер или нет и прочитал ли весь или нет. Такой образ жизни. Вообще рассказы о жизни редакции могли бы сыграть хорошую роль для популярности. Думаю найдутся люди которым это интересно. Скатываться до "дом-2 " у вас мозгов хватит, да и в статьях авторов бывает проскальзывают отдельные случаи из жизни. Когда это к месту - обычно интересно.

Про сайт - я не согласен. Ну вот нет у меня ни желания ни возможности покупать старые номера, а искать информацию легче через запросы. В старых номерах может быть описание какое-то интересное, разбор проблемы - и из-за этого тащиться в город и покупать целый журнал? Из-за одной статьи. А если я вовсе не знаю что там есть нужная мне статья. Был еще момент один раз. Мне срочно была нужна информация. Я помнил, что читал это в upgrade, а под руками только интернет. Хорошо хоть примерное содержание статьи есть на сайте - уже помогло. (если на сайте есть старые номера и я их не нашел, то значит такой сайт)

Я бы сделал доступным архив старых номеров для зарегистрированных пользователей, а реги-

страция – это статистика. Можно вообще сделать статистическую форму в которую надо забить данные о компьютере, пользователе, частоте посещения каких-то узлов в интернете. Я бы для благого дела просто так заполнил бы. <...>
Людям до ужаса нравится принадлежать к какому-то сообществу, а тем более такому классному как сообщество читателей upgrade.
Еще.
Я как-то прочитал, что кто-то очень хотел получить футболку с вашим логотипом, но у вас все тащат (смайл) Так выложите векторное изображение логотипа на сайте, люди сами себе пойдут и сделают в магазине за 300 рублей на майке любого цвета и качества, особо одаренные может что подрисуют (смайл) Я бы так сделал. Таким образом поступили создатели фильмов про Дозоры – там есть изображения для нанесения на футболку символики ночного и дневного (кажется) дозоров.
Еще в журнале мне бы хотелось читать про субъективный опыт. Все ваши тесты – они тестируют новые устройства, свежие программы, про которые рассматриваются лишь обзорно или подробно, но нет описания длительного опыта работы и связанных с этим особенностей. Я вот перепробовал штук пять почтовых клиентов. Все они меня сначала радовали, а потом оказывалось, что у foxmail проблемы с переносами слов, outlook. Microsoft Office Outlook – обрывает письма. The Bat – платный, а Mozilla Thunderbird не хочет сам отключать интернет после завершения транзакций. Или например качество мониторов определенной марки, падает скажем через год. Я слышал что бывают всякие родовые признаки. Да мало-ли какие странности бывают. Еще мегафон присылает неправильные настройки для подключения интернет через телефон. Ну откуда это узнать как не через опыт или от другого опытного человека. <...>
Вот вроде почти все о чем хотел написать.

Всего наилучшего. ***Михаил***

Михаил, мое почтение!
Попробую ответить по пунктам. Писем нам приходит очень много, сколько точно, мы не считали, но несколько сотен в день набирается, а если особенно удачный или, по оценке читателей, неудачный номер получается, то гораздо больше, пиковые значения бывают очень велики. Правда, письма нам присылают преимущественно читатели одной группы, большинство же никак себя не проявляет. Имеет смысл писать на любые указанные в журнале ящики, они все проверяются. Другой вопрос, что мы физически не в состоянии отвечать на каждое послание, поэтому и не отвечаем – на каждое, хотя, разумеется, стараемся прореагировать на максимальное число писем.
Письма очень ценны в плане общения с конкретными представителями нашей аудитории, но, к сожалению, не дают возможности понять, насколько распространенной является высказанная тем или иным читателем точка зрения. Именно поэтому мы и затеяли всю эту историю с SMS: помимо частных мнений, нам нужна статистика.
Работа в журнале – отдельная история. Вакансии, к счастью, у нас появляются чрезвычайно редко, и мы должны очень быстро находить сотрудников на них, ибо еженедельник – это не шутки. Это хоть тушкой, хоть чучелом, но каждый понедельник сделанный номер вынь да положь. Поэтому, боюсь, на данный момент у нас открытых вакансий нет совсем.
О логотипе – хорошая мысль, выложим, но только после редизайна. Насчет статей о жизни редакции – ну, сложно сказать, насколько они будут интересны основной массе читателей. У нас же тут не как у людей Х, мир мы ежедневно не спасаем, летаем плохо, и файрболы у нас получаются слабенькие, только на тараканов хватает. А вешать в редакции веб-камеры, как нам недавно предложил один из читателей, – нет уж, увольте. Все-таки мы точно не "Дом-2".
А субъективный опыт – ну, собственно, на нем и построен журнал. Правда, мы еще тестирования проводим. UP

Remo
r@veneto.ru

Конвертация рукописей

Письма приводятся в том виде, в котором мы их получили на наш главный ящик, - то есть без исправлений орфографических, стилистических и пунктуационных ошибок. Символы цензуры: @#$% заменяют ненормативную лексику, <...> - купюры, *** - прочие замены.

Ваш e-mail не указывается на страницах журнала, но если вы желаете, чтобы он был опубликован, - сообщайте об этом в письме. Авторам всех опубликованных писем вручаются призы - МР3-флэш-плейеры **Gembird Kolibri 121 (128 Mb)** от группы компаний **Gembird** (www.gembird.ru), специализирующейся на производстве и дистрибьюции компьютерных аксессуаров и периферии, а также электронных компонентов и комплектующих.

Звоните, приезжайте. С уважением, всегда ваш, почтовый ящик upgrade@veneto.ru.

Гостевая книга

Zon: Только что прочитал "бананы и кокосы" в 265 номере от Енина--так держать, давно так не смеялся, емкое описание "витых берушей"+куча улетного юмора...а насчет "...странно проводить большой тест без цифр и измерений",ну да ладно---зато емко описано словами "что такое хорошо и что такое плохо"...статья на 5+ з.ы.:и свой выбор сделал благодаря ей,теперь буду искать sony mdr-ex81sl у себя в городе.так что сенкс!!!

Scooterman 2: Путен не нарушает, он самый законопослушный из всей страны! (смайл)

2: Remo часто пишет про айбоф и роботов. Типа скоро роботы будут помогать и охранять. А я вот сейчас прочитал чувак пишет, что если раньше вирус мог только отформатировать ЖД, то в будущем он может заставить робота взять нож и перерезать вашу семью. Проблема.

2 Atom: Сразу может и не смогу, заказывать придется. Ну что же - пока на трамвае поезжу. (грустный смайл)

Atom 2 Mak: Возможно. Хотя, если подумать, то собачьи упряжки - еще экстремальнее!! Только для это снег нужен. и собачки (лайки)...

Mak: Аааааа!.... А олени лучше...

Atom 2 2: А что, - тоже, вариант! А вы, простите, миллионэр? Если - да, - берите МакЛарен Ф1-ЛМ, - все девченки ваши будут!! Эта "птичка" - смахивает на самолет!! А вот "Бугатти", - даже Вы не сможете купить, - их всего несколько штук сделано в мире, на заказ! (И под капотом... 1001 л.с. - офигеть!!!!!) (смайл)

Atom 2 2 & Кейген С.: Атом за краткость не осудит (и не мне вообще-то судить, я лишь ВНОСИЛ ПРЕДЛОЖЕНИЕ - "НЕ ГНАТЬ!"), если будете писАть по-делу.. (смайл) Могу посоветовать Феррари Модена, Ягуар Икс-Кей-Ар, но насчет цен.. - не знаю почем они сейчас. Это что касается спорт-каров (~ до 200 "тыр"). А обычные хорошие авто - вы ведь и так, наверное, знаете.. (Рено, Ауди Мерсы, Лэндкрузеры(внедорожники))

2 2: Я бы взял феррари энзо, но только черную! На красных и желтых пускай бабы ездят.

Mak двойкам: Афигеть: люди, катающиеся на майбахах и поршиках зачем-то еще читают АП и постят в гостевой (смайл)...

2 2: Не мой стиль. Я предпочитаю спорт-кары. Вот сейчас маюсь с выбором не знаю что брать ферари или ламборджини. Поршик меня уже не устраивает. Может кто чего подскажет?

О самых-самых

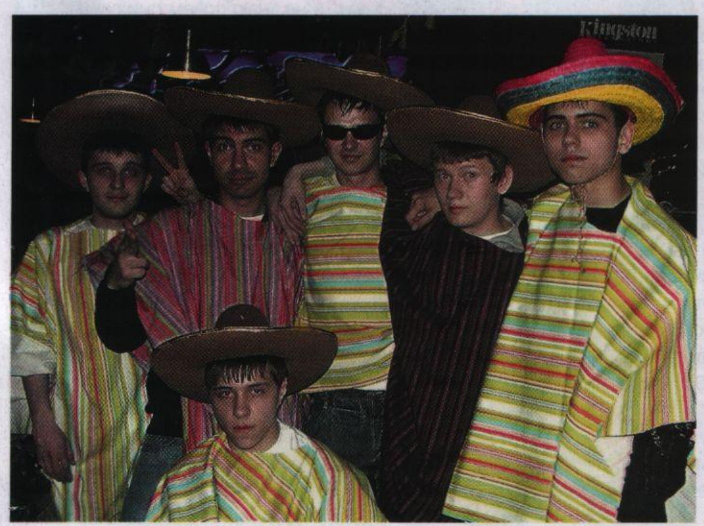
Результаты финала GIGA-Games 2006

Ну вот, выполняя обещание, мы рассказываем о том, как прошли финальные соревнования, состоявшиеся в рамках киберспортивного турнира GIGA-Games 2006. На протяжении двух дней лучшие игроки страны соревновались в трех дисциплинах, пользуясь гостеприимством интернет-центра Netland, расположенного в центре Москвы. Оттуда, кстати, был организован прямой видеомост практически со всеми клубами, в которых проходили отборочные туры GIGA-Games 2006. Таким образом, финалисты могли чувствовать поддержку фанатов из своих родных городов.



Разумеется, зрители на соревнованиях имели возможность насладиться не только самим действом, но и разнообразными конкурсами, розыгрышами, лотереями и т. д.

Первый день финала GIGA-Games 2006 начался с чайной церемонии, регистрации участников и составления игровой сетки. Сто восемьдесят киберспортсменов демонстрировали свои таланты. На шести плазменных панелях разворачивались захватывающие события, постоянно комментируемые обозревателями. В разгар праздника настоящий китайский повар показывал свое мастерство, готовя для всех желающих разные национальные блюда прямо на стойке бара. В первый день финального турнира после напряженной работы на мышках и клавиатурах участники соревнований могли насладиться расслабляющим массажем рук в исполнении красивых и профессиональных китайских массажисток. В воскресенье восточные декорации сменились мексиканскими. Киберспортсмены и гости щеголяли в самых настоящих сомбреро и пончо. Кроме того, по окончании чемпионата всех ждали мексиканский ужин и пиво.



Ну и, собственно, о победителях и призах.

Перечисляем лучших в номинации Counter Strike.

1-е место – **RuSh3D** (Россия), $3500.

2-е место – **Begrip** (Россия), $2000.

3-е место – **a-Gaming** (Украина), $1000.

Называем героев Warcraft 3.

1-е место – **SK.apm70** (Россия), $1000.

2-е место – **SK.HoT** (Украина), $500.

3-е место – **es4x.CrossNet.Neytpoh** (Россия), $250.

Наконец, победители в Quake 4.

1-е место – **V4-Cypher CosmosTV** (Белоруссия), $1000.

2-е место – **Mouz.Cooller** (Россия), $500.

3-е место – **e-mobile.Hunter** (Украина), $250.

Надо отметить, что у организаторов чемпионата из компании Gigabyte с чувством юмора все в порядке. Они вручили победителям железные сейфы, внутри которых и лежали чеки на выигранные суммы. И если любители компьютерных игр Warcraft 3 и Quake 4 справились со взломом своих "копилок" достаточно быстро, то фанатам Counter Strike пришлось попотеть. Сейф открылся, лишь когда они одновременно вставили и повернули пять ключей, извлеченных из маленьких бархатных коробочек.

Во время церемонии награждения, которую открыл глава российского представительства компании Gigabyte Иван Линь был проведен розыгрыш двух видеокарт от ATI, USB-флэшек от Kingston и материнской платы G1-Turbo (сами догадайтесь от какого производителя)! Завершила феерическое действо дискотека. А ближе к вечеру всех победителей ждал белый лимузин, море шампанского и прогулки по ночной Москве. UP

Иван Петров
Ivan_petrov1122@mail.ru